PC WORLD VIETNAM

11.2007 48

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THA

SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

ISSN: 1859 - 1833

Thế Giới Game

Võ Lâm Truyền Kỳ

Thập Diện Mai Phục

volam2.zing.vn

Đặt tạp chí TRÚNG THƯỞNG
TRÚNG THƯỞNG Tr.86

Giá: 9800 đồng

Bản quyền thuộc KingSoft do VinaGame độc quyền phát hành tại Việt Nam

VinaGame KINGSOFT

THÁNG 11.2007 - SỐ 48

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

18 World in Conflict – Thế giới đại chiến
21 Half-Life 2 Episode Two – Một nửa cuộc đời
24 Neverwinter Night 2: Mask of the Betrayer – Lật mặt kẻ phản bội
27 FIFA 08 – Những cải tiến chóng mặt của EA
30 Company of Heroes - Opposing Fronts – Đội bờ chiến tuyến
32 Project Gotham Racing 4 – Đường đua mưa bão
35 Halo 3 – Huyền thoại Master Chief
40 CONAN – Chiến binh cuồng nộ
42 Crisis Core Final Fantasy 7 – Bài ca về một người anh hùng
44 Syphon Filter : Logan's Shadow – Trò chơi gián điệp
46 Drawn to Life – Quyển sách sự sống
48 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass – Đồng hồ ma quái
52 Mobile games

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin nước ngoài
8 Tin trong nước
10 Mobile Labs 2007: Cơ hội cho trí tuệ trẻ
11 Mobile Labs 2007: Ấn tượng!
12 Chơi game phải có "vú em" ?
14 Vòng chung kết World Cyber Games (WCG) Grand Final 2007: Tuyển Việt Nam tay trắng
16 Không quên nhiệm vụ

ĐIỂM GAME

54 Death to Spies – Nghề điệp viên nguy hiểm
55 Tarr Chronicles – Truyền thuyết Tarr
56 Wild Arms 5 – Bác học điên
57 Crash of the Titans – Giải cứu đảo Wumpa
58 Dragon Blade: Wrath of Fire – Hỏa long cuồng nộ
59 Warriors Orochi – Đại chiến quỷ vương

SẮP PHÁT HÀNH

60 Frontlines: Fuel of War – Cuộc chiến năng lượng

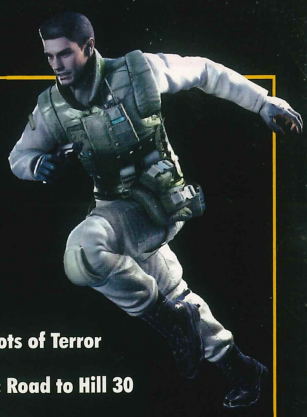
62 Soul Calibur Legends – Huyền thoại kiếm báu

64 Dark Sector – Virus bí ẩn

66 Resident Evil: The Umbrella Chronicles – Tập đoàn tội ác

68 LittleBigPlanet – Thế giới tương tác kỳ thú

70 Võ Lâm Truyền Kỳ 2 – Đa dạng hệ thống môn phái



72 9th Company: Roots of Terror

72 Brothers in Arms: Road to Hill 30

72 Cars: Mater-National

74 Everquest II: Rise of Kunark

74 Godzilla: Unleashed

74 Hellboy: The Science of Evil

75 Lucky Luke Go West

75 MX vs. ATV Untamed

75 Nights: Journey of Dreams

76 Pursuit Force: Extreme Justice

76 The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure

76 Warhammer 40.000: Squad Command

GAME CŨ

77 Blade&Sword – Đao và Kiếm

TRỢ GIÚP

79 Hỏi đáp

80 Sự đa dạng về trang bị trong Thiên Long Bát Bộ

82 Game Trực Tuyến – Đáp ứng mọi nhu cầu

PHẦN CỨNG

83 GeForce 8 hay GeForce 7, SLI hay đơn

SỰ KIỆN

85 Vòng chung kết WCG Grand Final 2007 – Bảo vệ và lật đổ ngôi vua

87 ESVN 2007 – Đoàn kết và phát triển

88 Triển lãm - hội thảo quốc tế về phần mềm và giải trí điện tử (ISGAF) 2007 – Người nhấp nhổm, kẻ khóc ròng

SÂN GAME

90 Super Dancer Online – Không chỉ là một trò chơi

91 Cabal online – Làn gió mới cho game Việt

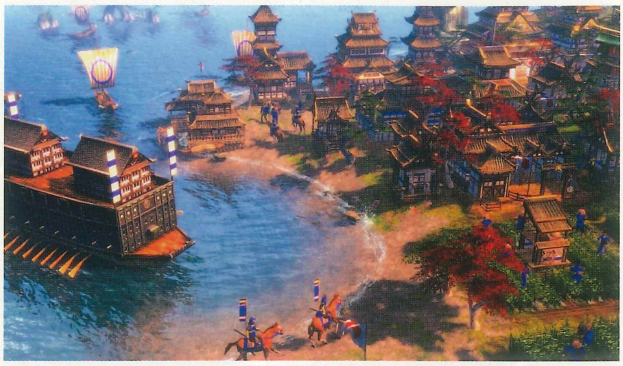
92 Bút chì và giấy

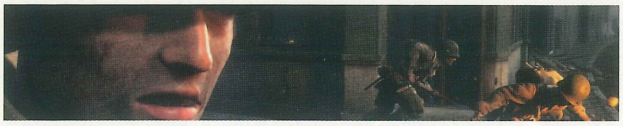
94 ESVN Online Tournament – Hệ thống giải đấu online

95 Nhạc trong MMORPG – Cảm hứng nhập vai

Age of Empires III bành trướng châu Á

Hôm 28/9/2007, ông trùm Microsoft đã chính thức công bố giai đoạn phát triển bản mở rộng thứ hai của trò chơi chiến thuật thời gian thực lừng danh Age of Empires III đã hoàn tất và mọi thứ đã sẵn sàng để nhập cuộc vào ngày 23 tháng 10 này. Với tên gọi Age of Empires III: The Asian Dynasties, trò chơi giành phần lớn nội dung xoay quanh vùng đất châu Á mới lạ với 3 nền văn minh trong giai đoạn từ cuối thế kỷ 15 đến cuối thể kỷ 19. Bản mở rộng thứ hai này còn cung cấp những tính năng gameplay mới, bao gồm những cách thức mới để chọn màn chơi, giành chiến thắng hay giao thương trong trò chơi, cạnh đó là các bản đồ ngẫu nhiên được "pha trộn" lại từ các phiên bản Age of Empires trước.



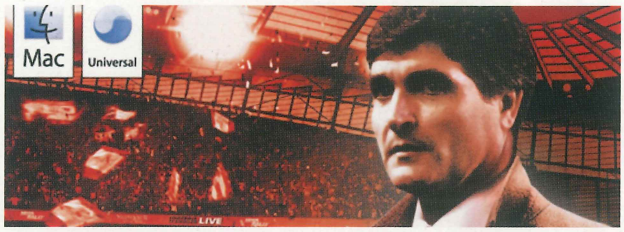


Brothers In Arms tạm biệt 2007

Hôm 21/9 vừa qua, Ubisoft bất ngờ công bố sẽ dời ngày ra mắt trò chơi Brothers In Arms: Hell's Highway sang tận những tháng đầu tiên của năm 2008 thay vì cuối năm nay như từng dự kiến.

Thử tài cầm quân với Football Manager 2008

Hãng phát hành Sega đã bắt đầu cho phép người chơi tải về miễn phí bản demo của trò chơi quản lý đội bóng Football Manager 2008 bản dành cho PC (tên khác là Worldwide Soccer Manager 2008) đang được đông đảo tín đồ dòng game này mong chờ. Có 2 gói tải về là Strawberry (dung lượng 523MB) và Vanilla (103MB) tại www.sigames.com/static/fm2008/download.html.



Crysis sẽ có mặt trên console

Cái tên Crysis lại thêm phần "nổi tiếng" khi mà hãng phát triển Crytek úp mở rằng họ sẽ mang trò chơi này lên các hệ máy console trong thời gian sắp tới. Tuy nhiên, theo một đại diện của CryTek, khó khăn hàng đầu mà chắc chắn đội ngũ phát triển sẽ gặp phải là vấn đề dung lượng bộ nhớ "có hạn" trên các máy console. Vì vậy, sẽ khó có "một bản sao của Crysis phiên bản PC trên console".

PlayStation 3 phản công

Trước sự tăng trưởng đầy mạnh mẽ của Xbox 360 và Wii,tại Nhật Bản, đầu tháng 10, Sony sẽ bán ra phiên bản PS3 với đĩa cứng 40GB mới từ 11/11 đồng thời xác nhận giá PS3 phiên bản 20GB sẽ giảm. Sau ngày 27/10, tất cả 200.000 khách hàng đầu tiên mua PS3 sẽ được tặng một đĩa Blu-ray phim Spider-Man 3.

PS3 phiên bản đĩa cứng 40GB có 2 màu để lựa chọn: đen và trắng ceramic. Mọi thứ đều có cái giá của nó - PS3 40GB chỉ cung cấp 2 cổng USB (bản 60GB là 4 cổng) và thiếu khe đọc thẻ nhớ, không có tính năng tương thích ngược với các tựa game PS1 và PS2 thông dụng tại Nhật. Cùng trong ngày 11/11 sắp tới, Sony sẽ tung ra thị trường chiếc tay cầm không dây Dual Shock 3 ở mức giá 5.500 Yên – giá này đắt hơn 500 Yên so với tay cầm SIXAXIS đi kèm với PS3 40GB.

Cũng trong những ngày đầu tháng 10 này, Sony đã đồng loạt công bố sự xuất hiện của chiếc PS3 40GB tại châu Âu và Mỹ. Theo đó, từ ngày 10/10 này, PS3 40GB sẽ được bán rộng rãi tại Anh, Úc và một số quốc gia châu Âu ở mức giá 299 Bảng và 699,95 đôla Úc (AU). Riêng tại châu Âu, Sony cho biết sẽ thay thế phiên bản PS3 Starter Pack hiện tại bằng phiên bản Value Packet ở mức giá 349 Bảng – bao gồm đĩa cứng 60GB, tay cầm điều khiển SIXAXIS và 2 đĩa game chưa rõ tên.

Nhật: Wii hạ gục PS3 với tỷ số 4-1

Hãng tin Reuters dẫn lại nguồn số liệu báo cáo mới nhất từ công ty nghiên cứu thị trường Famitsu/Enterbrain, cho rằng trong nửa đầu năm tài chính hiện nay (từ tháng 4/2007 đến tháng 9/2007) Nintendo Wii đã dễ dàng đánh bại người đồng hương Sony PlayStation 3 ngay trên sân nhà Nhật Bản. Báo cáo của Enterbrain nêu rõ, đã có 1,6 triệu chiếc Wii được tiêu thụ trong vòng 26 tuần lễ tính đến cuối ngày 23/9 tại Nhật, so với 385.492 chiếc PlayStation 3.

Trong khi mọi người vẫn đang mua các bộ vi xử lý Intel® Core™2 Duo, Intel® Core™2 Quad dựa trên công nghệ 65nm thì trong quý 4 năm 2007 này Intel đang chuẩn bị tung ra các dòng sản phẩm Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad dựa trên công nghệ mới đột phá theo đúng lộ trình Intel cam kết là công nghệ 45nm High-K.

ĐỈNH ĐIỂM CÔNG NGHỆ BỘ VI XỬ LÝ INTEL 2007

CÔNG NGHỆ 45NM HIGH-K

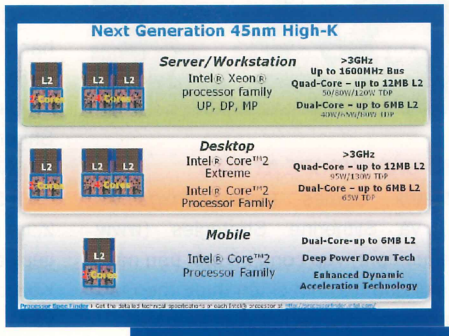
Theo lộ trình, cứ mỗi hai năm Intel lại đưa ra những đột phá mới về công nghệ theo mô hình "tick-tock" – đây là mô hình phỏng theo tiếng kêu của đồng hồ quả lắc.

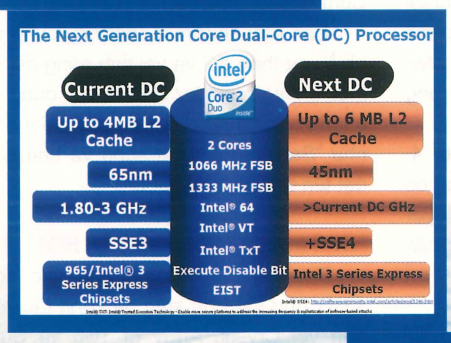
"Tick" là đổi mới kiến trúc sản phẩm ví dụ như đổi từ Intel®Pentium® D dựa trên kiến trúc Intel® Netburst® sang Intel® Core™2 Duo, Intel® Core™2 Quad, Intel® Pentium® Dual Core,.. dựa trên kiến trúc Intel® Core™ nhưng vẫn cùng công nghệ 65nm.

"Tock" là đổi mới công nghệ sản phẩm ví dụ như Intel Core 2 Duo 65nm & Intel Core 2 Duo 45nm có cùng kiến trúc là kiến trúc Core nhưng khác công nghệ - hiện nay là công nghệ 65nm còn công nghệ sắp sửa tung ra trong quý 4 2007 này là công nghệ 45nm High-K.

Công nghệ 45nm High-K là niềm tự hào của bất kỳ công ty sản xuất các thiết bị nào trên thế giới có hiệu suất hoạt động tăng dựa trên việc tăng số lượng bóng bán dẫn - vì đây là công nghệ cho phép tăng số lượng bóng bán dẫn mà không làm giảm hiệu suất hoạt động cũng như không làm tăng nhiệt lượng giúp tăng sức mạnh xử lý đồng thời giảm điện năng tiêu thụ tối đa do kích cỡ của các bóng bán dẫn giảm. Đây là công nghệ 45nm high-k mà hiện nay chỉ có Intel đạt được trên thế giới với 2 nhà máy sản xuất.

Số lượng bóng bán dẫn cho Intel Core 2 Duo 2 nhân (DC) 45nm là hơn 400 triệu, còn cho Intel Core 2 Quad 4 nhân (QC) 45nm là hơn 800 triệu.

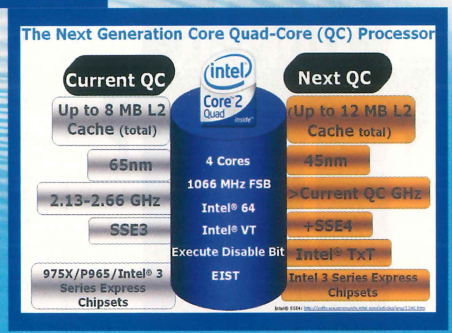




Bạn có thể theo dõi những hình minh họa trong bài để thấy được sự vượt trội của các sản phẩm Intel Core 2 Duo và Intel Core 2 Quad dựa trên công nghệ 45nm high-k:

+ Tốc độ xử lý tăng hơn 3 Ghz

+ Băng thông tăng lên đến 1.6Ghz FSB



+ Smart & Shared Cache L2 được tăng lên đến 12MB

+ Điện năng tiêu thụ bình quân 65w, có những dòng chỉ có 40w – ngay cả những dòng cao cấp với sức mạnh vượt trội cũng chỉ tối đa khoảng 80w

+ Hoạt động dựa trên nền tảng Intel® chipset 3 series, tương thích ngược với các dòng Intel® chipset 965

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào

website: http://www.intel.com

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG

SIERRA ONLINE RA GAME MỚI

Cùng việc sử dụng Vivendi Games để khuếch trương thanh thế trong thị trường game trực tuyến nhiều người chơi, hãng phát hành Blizzard cũng không quên để mắt đến thị trường game tải về dung lượng nhỏ thông qua thương hiệu Sierra Online. Bên cạnh 2 tựa game chiến thuật theo lượt đã tạo được chỗ đứng khá vững chắc là Carcassonne và 3D Ultra Minigolf, hãng phát hành trò chơi theo hình thức bán hàng trực tuyến này cho biết sẽ chuẩn bị tung lên Xbox Live và PC hàng loạt tựa game mới trước cuối năm nay, trong đó đáng chú ý nhất là Battlestar Galactica (phát hành quý 4/2007) và Commanders: Attack!

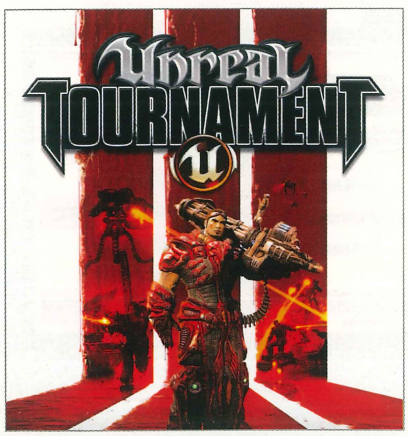
Đầu tháng 10 này, Sierra Online đã bổ sung thêm 2 tựa game tải về mới là Aces of the Galaxy và Boogie Bunnies. Được biết, Aces of the Galaxy là trò chơi thuộc thể loại bắn súng không gian còn Boogie Bunnies thuộc thể loại giải đố - cả 2 được dự kiến phát hành vào cuối năm nay.

BÙNG NỔ BẢN CHƠI THỬ

Có thể khẳng định, tháng 10 này là sàn diễn "nháp" của hàng loạt tựa game mới dành cho hệ PC khi mà nhiều nhà phát triển, hãng phát hành tung ra bản chơi thử (demo) cho các trò chơi của mình trước khi phát hành vào dịp mua sắm cuối năm. Cụ thể, người chơi đã có thể bắt đầu tải về bản demo của các trò chơi như Unreal Tournament 3 (dự kiến phát hành 19/11), Call of Duty 4: Modern Warfare (5/11), TimeShift (30/10).

Bản demo của Unreal Unreal Tournament 3 cung cấp 3 bản đồ và các chế độ chơi như deathmatch, team deathmatch và CTF. Ngoài ra, bản demo này cũng cung cấp các địch thủ do máy tính điều khiển.

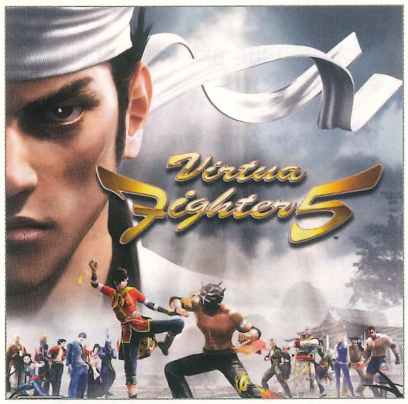
Nếu như người chơi Call of Duty 4: Modern Warfare trên Xbox 360 đã có cơ hội khám phá các chế độ chơi multiplayer thì người chơi trên PC chỉ được cung cấp một chiến dịch chơi đơn.



VIRTUA FIGHTER 5 SẴN SÀNG

Hôm 11/10, hãng phát hành Sega cho biết trò chơi hành động - đối kháng Virtua Fighter 5 trên hệ Xbox 360 đã sẵn sàng và bản demo của trò chơi này đã có mặt trên dịch vụ Xbox 360 Marketplace để người chơi tải về. Theo đó, bản demo sẽ cung cấp 4 nhân vật để người chơi lựa chọn như Akira, Sarah, El Blaze và Eileen (bản chính thức có đến 17 nhân vật); 3 cảnh chơi và 2 chế độ chơi như chơi đối kháng và chơi đơn.

Nếu không có gì thay đổi vào giờ chót, Virtua Fighter 5 (bản dành cho Xbox 360) sẽ được phát hành tại thị trường Bắc Mỹ vào ngày 30/10 sắp tới.



NÂNG CẤP EUROPE AT WAR

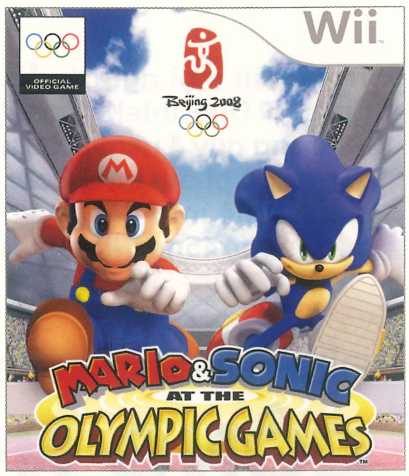
Matrix Games (*www.matrixgames.com*) và Slitherine Strategies (*www.slitherine.com*) vừa công bố một bản nâng cấp mới cho trò chơi chiến thuật theo lượt Commander - Europe at War.

Bản cập nhật mới nhất này cung cấp nhiều sự thay đổi và vài tính năng cải tiến mới, chẳng hạn như chi phí xây dựng các phòng nghiên cứu rẻ hơn, các phím nóng như "Sentry" được bổ sung và khả năng đặt tên tất cả đơn vị quân.

MARIO THAM GIA THẾ VẬN HỘI

Thay vì được phát hành vào ngày 13/11 như từng dự kiến để cùng lúc xông trận với Crysis, Army of Two và Super Mario Galaxy, trò chơi Mario & Sonic at the Olympic Games dành cho Wii đã được ông bầu Sega lẳng lặng dời phát hành lại sau đó 10 ngày (tức 23/11).

Mario & Sonic at the Olympic Games bao gồm 20 sự kiện chính thức và 16 nhân vật nổi tiếng trong thế giới Mario lẫn Sonic. Theo hãng sản xuất, tất cả bộ môn thi đấu tại đại hội thể thao lớn nhất hành tinh sẽ được "tinh chỉnh và tối ưu đến mức tốt nhất" để có mặt thật hoàn hảo trong trò chơi. Điểm nổi bật của trò chơi là khai thác tay cầm không dây độc đáo Wii Remote



và Wii Nunchuck để điều khiển các động tác. Sega cũng cho biết phiên bản trên Nintendo DS của trò chơi này vẫn được ra mắt vào quý 1/2008 theo kế hoạch.

YAKUZA 2 ĐẾN MỸ

Tại hội chợ Tokyo Game Show 07, Sega công bố 3 tựa game trước đây từng độc quyền dành cho thị trường Nhật cũng sẽ được phát hành tại Mỹ, trong đó có Yakuza 2.

Cụ thể, Sega cho biết sẽ sớm phát hành 3 trò chơi là Yakuza 2 (tên tại Nhật là Ryu go Gotoku 2) cho hệ PlayStation 2; Dinosaur King và Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer cho hệ Nintendo DS tại Mỹ vào đầu năm 2008.

Là phiên bản dành riêng cho PlayStation 2, trò chơi hành động Yakuza 2 có nội dung tiếp nối phiên bản đầu tiên, khi mà chàng trai Kazuma Kiryu chính thức rửa tay gác kiếm và rời bỏ hoàn toàn thế giới mafia Nhật. Tuy nhiên, mọi thứ không đơn giản, Tojo Clan - ông trùm của băng nhóm mà Kazuma từng tham gia - bị ám sát bởi những thành viên của băng Oni, cực chẳng đã, Kazuma phải quay lại thế giới ngầm đầy bạo lực này để cố gắng ngăn chặn một cuộc chiến bang hội sắp nổ ra.

PUZZLE QUEST MIỄN PHÍ

Gamersgate công bố trò chơi nhập vai kết hợp yếu tố giải đố Puzzle Quest: Challenge of the Warlords bản dành cho PC đã được phát hành hôm 10/10 vừa qua. Từng được phát hành hồi đầu năm nay cho hệ DS và PSP, phiên bản trên PC sẽ có phần gameplay và các hiệu ứng đồ họa như bản trên PSP, cung cấp đồng thời một chiến dịch chơi đơn và một chế độ chơi multiplayer. Game được bán ở mức giá 19,99USD, rẻ hơn 10USD so với phiên bản trên hệ handheld.

EVERYDAY SHOOTER CẬP BẾN PS3

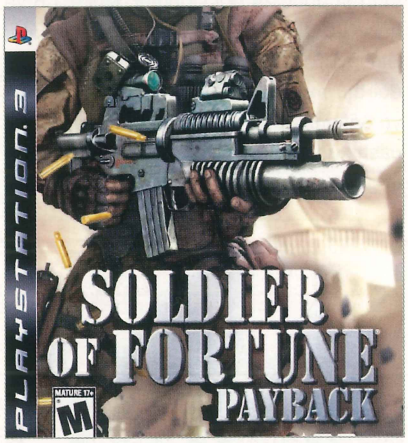
Sony vừa cho biết trò chơi bắn súng

Everyday Shooter từng được phát hành cho PC vào năm 2006 đã có mặt trên dịch vụ Sony PlayStation Network để người chơi PlayStation 3 có thể tải về ở mức giá 9,99USD.

SOLDIER OF FORTUNE PHẢN CÔNG

Activision cho biết dòng game hành động - bắn súng từng một thời vang bóng Soldier of Fortune sẽ tái ngộ các fan hâm mộ vào giữa tháng 11 sắp tới với phiên bản PayBack dành cho hệ PC, PlayStation 3 và cả Xbox 360 - dự kiến phát hành vào ngày 13/11. Game có nội dung xoay quanh chàng lính đánh thuê Thomas Mason khi anh này được giao nhiệm vụ thâm nhập trung tâm đầu não của bọn tội phạm và khủng bố nguy hiểm bậc nhất thế giới.

Ngoài việc cung cấp vô số vũ khí tối tân để người chơi mặc sức tác chiến, Soldier of Fortune: PayBack còn cung cấp cho người chơi yêu thích mục chơi online nhiều chế độ chơi hấp dẫn chưa từng xuất hiện trong dòng game này.

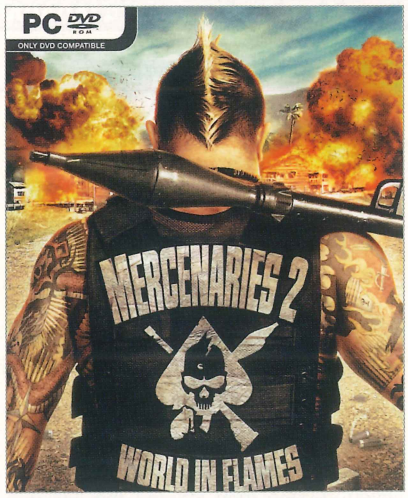


SAVAGE 2 THỬ NGHIỆM BETA

S2 Games công bố trò chơi trực tuyến nhiều người chơi Savage 2: A Tortured Soul đã bắt đầu bước vào giai đoạn thử nghiệm Beta. Game sẽ kết hợp đồng thời các yếu tố của thể loại chiến thuật thời gian thực, bắn súng góc nhìn người thứ nhất và nhập vai. Để biết thêm thông tin, tham khảo *http://savage2.s2games.com*.

TRÌ HOÃN MERCENARIES 2

Trong lần trả lời phỏng vấn gần đây với tạp chí IGN, chủ tịch của Pandemic Studios ông Josh Resnick đã khẳng định ngày phát hành trò chơi Mercenaries 2: World in Flames đã được dời sang năm 2008 thay vì cuối tháng 11 này như từng dự kiến. Theo Josh, hãng muốn mọi thứ được tốt hơn và chắc chắn người chơi sẽ hài lòng với những gì game thể hiện một khi được phát hành chính thức.



CÔNG BỐ TIMESPLITTERS 4

Đầu tuần rồi, nhà phát triển Free Radical Entertainment vừa xác nhận họ đang thực hiện dự án TimeSplitters 4. Dù chưa nói rõ game sẽ có mặt trên hệ máy nào, thời điểm phát hành cũng như danh tính hãng phát hành nhưng thông tin trên website chính thức của Free Radical Entertainment cho biết trò chơi sẽ có những nhân vật "điên" hơn, vũ khí với sức công phá mạnh mẽ hơn và vô số điều lý thú mới. Được biết, vào lúc này, Free Radical đang thực hiện trò chơi Haze độc quyền cho PlayStation 3 cũng như một dự án bí mật khác cho LucasArts.

NGƯNG NHIỆM VỤ WORLD IN CONFLICT

Ngay ngày đầu tiên của tháng 10 này, Sierra đã chính thức công bố phiên bản trên hệ Xbox 360 của trò chơi hành động World in Conflict sẽ được dời thời điểm ra mắt từ ngày 13/11 sang năm 2008. Lấy bối cảnh chiến tranh lạnh, phiên bản trên PC của trò chơi này do Swordfish Studios phát triển đã được phát hành trước đó vào tháng 9 tại Mỹ và châu Âu.

STAR WARS CÓ MẶT TRÊN WII

Để nhanh chóng xóa tan mọi lời đồn đại, LucasArts chính thức xác nhận phiên bản Star Wars: The Force Unleashed trên Wii sẽ hỗ trợ sử dụng gươm ánh sáng Lightsaber.

Cụ thể, LucasArts cho biết trò chơi sẽ hỗ trợ chơi gươm ánh sáng Lightsaber thông qua tay cầm Lightsaber Wii-mote Control. Game dự kiến phát hành vào đầu năm sau.

MÙA GIÁNG SINH MANG TÊN WII

Chi nhánh Nintendo tại Mỹ vừa công bố từ đây đến cuối năm 2007 sẽ có thêm 140 tựa game mới cho Wii, đó là chưa kể đến gần 200 tựa game tải về Virtual Console. Ngoài ra, thư viện game dành cho chiếc máy chơi game cầm tay Nintendo DS cũng sẽ được bổ sung thêm 450 tựa mới.

KANE & LYNCH ẤN ĐỊNH NGÀY RA MẮT

Góp thêm phần sôi động cho mùa mua sắm cuối năm, bộ đôi Interactive và Eidos vừa khẳng định sẽ phát hành trò chơi hành động Kane & Lynch: Dead Men vào ngày 20/11 tới cho Xbox 360, PlayStation 3 và PC. Ở chế độ chơi chiến dịch, bạn sẽ phải đối đầu với The 7, người chủ cũ của Kane hiện đang bắt giữ toàn bộ người nhà Kane để làm con tin trong khi đó Lynch chạy cuống cuồng ở vòng ngoài với nhiệm vụ giám sát nhất cử nhất động của Kane. Ngoài ra, một chế độ chơi co-op dạng chia màn hình cho phép bạn quan sát mọi thứ qua cặp mắt của Lynch và một chế độ chơi multiplayer trực tuyến hỗ trợ đến 8 người chơi cùng lúc.

WOW BỔ SUNG TÍNH NĂNG CHAT

Cuối tháng 9 vừa qua, Blizzard đã cung cấp một bản nâng cấp cho trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi lừng danh World of Warcraft. Với bản nâng cấp 2.2.0 này, người chơi sẽ sử dụng được tính năng tán gẫu (chat) tích hợp thay vì phải sử dụng phần mềm của hãng thứ 3 như trước đây.

BÌNH CHỌN GAME CHO WCG 08

Ban tổ chức WCG đã đưa ra bình chọn các game thi đấu chính thức cho WCG 08 tại Đức năm sau. Trong danh sách có khá nhiều game mới, thậm chí là cả game chưa phát hành như: Team Fortress 2, Starcraft 2. Game PES 2008 cũng được đưa vào danh sách bình chọn của dòng game thể thao. Bạn có thể vào đây để bình chọn: http://www.worldcybergames.com/poll/selection2008.asp

ESWC 08: NHỮNG GAMES ĐẦU TIÊN ĐƯỢC CÔNG BỐ

Ban tổ chức ESWC thông báo những game sẽ thi đấu tại ESWC 08 là: Counter Strike 1.6, Counter Strike 1.6 Women, Warcraft III: Frozen Throne, Trackmania Nations ESWC. Tất cả các game thi đấu tại ESWC cho phép cả nam và nữ cùng tham gia trừ Counter Strike 1.6 women. Pro Evolution Soccer luôn là game truyền thống của ESWC nhưng cũng chưa được công bố trong lần đầu tiên này là do BTC đang đợi phiên bản chính thức của PES 2008 cũng như ký kết thỏa thuận hợp tác với Konami. Thông tin chi tiết tại: *http://www.esport.vn/index.php?p=detail_news&id=1469.*

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

RAN ONLINE – ANH HÙNG THỜI ĐẠI SẮP CLOSE BETA

RAN online - Anh Hùng Thời Đại do MIN Communications.INC, Korea phát triển và Công ty Cổ phần Công nghệ Thế Giới Ảo (Cyberword) độc quyền phát hành tại Việt Nam. RAN online bắt đầu cho đăng ký chơi thử bản Close Beta đã được Việt hoá hoàn toàn từ ngày 15/10/2007. RAN lấy bối cảnh của thế giới hiện đại thu nhỏ, nhân vật chính là các học viên xuất thân từ 3 học viện khác nhau, được đào tạo, huấn luyện để trở thành những chiến binh dũng mãnh, hoàn thành sứ mệnh cứu thế giới thoát khỏi cảnh u ám, lập lại hoà bình cho nhân loại. Thông tin chi tiết: *http://ran.bro.vn*

VINAGAME RA MẮT BẢN CLOSE BETA VÕ LÂM TRUYỀN KỲ 2

Nhân sự kiện ISGAF 2007, Võ Lâm Truyền Kỳ 2 – Thập Diện Mai Phục (VLTK 2) đã được ra mắt bản Close Beta (CB) vào ngày 14/10/2007. VLTK 2 là game nhập vai thứ 3 đã được công ty VinaGame ký hợp đồng phát hành độc quyền tại Việt Nam với công ty Kingsoft (Trung Quốc). Kể từ ngày 11/10/2007, game thủ Việt Nam có thể tham gia đăng ký tài khoản Close Beta

(CB) của VLTK 2 trên trang web chính của game và bắt đầu thử nghiệm giai đoạn CB từ ngày 14/10 đến 15/11/2007. Nhiều chương trình khuyến mãi với quà tặng giá trị và hấp dẫn cũng diễn ra song song. VLTK 2 được chính thức phát hành tại Trung Quốc vào tháng 11/2005. Tháng 4/2006, VinaGame đã chính thức ký hợp đồng với KingSoft, Trung Quốc về việc phát hành độc quyền trò chơi trực tuyến VLTK 2 tại Việt Nam. Phiên bản VLTK 2 này có rất nhiều thay đổi lớn so với phiên bản trước đây. Thông tin chi tiết có tại: *http://volam2.zing.vn*

FIFA CAPITAL CUP 2007

Giải FIFA Capital Cup 2007 được tổ chức vào ngày 21/10/2007 vừa qua. Đây là giải đấu do cộng đồng FIFA Hà Nội tổ chức mừng ngày giải phóng Thủ đô và nhằm xây dựng phong trào FIFA tại Hà Nội phát triển vững mạnh. Giải đấu được xem là bước "khởi động" cho các anh tài Hà Nội chuẩn bị cho giải VESC 2007 sắp đến. Thông tin chi tiết tại giải có thể xem tại *www.esport.vn*

SHAIYA SẮP PHÁT HÀNH "CHƯƠNG III: LỜI SẤM TRUYỀN "

SaigonTel đang gấp rút chuẩn bị ra mắt game thủ Shaiya "Chương III: Lời Sấm Truyền" trong cuối tháng 10/2007 với những cải tiến vượt bậc về đồ hoạ. Trong phiên bản "Chương III – Lời Sấm Truyền", nhà sản xuất Sonokong đã có những cải tiến vượt bậc về đồ họa cũng như thêm vào các hiệu ứng hình ảnh rất đẹp thú vị. Điều tất cả người chơi mong chờ nhất trong chương III này, có lẽ là hệ thống trang bị mới với những bộ giáp đẹp và tinh xảo, tính năng mạnh mẽ vượt trội so với phiên bản hiện tại. Chương III mở thêm những vùng đất mới qua chiến trường D-Water. Ngoài ra, Chương III đem lại cho người chơi một không khí "cạnh tranh" và thúc đẩy tính "cộng đồng" nhiều hơn với hệ thống: vùng đất riêng dành cho bang hội (guild) mạnh nhất. Hệ thống này được gọi là chức năng sở hữu Tổng Đàn, khi thứ hạng và quyền sở hữu Tổng Đàn được quyết định qua sự cạnh tranh hàng tuần giữa các bang hội. Thông tin chi tiết có tại: *www.shaiya.com.vn*

IGAME CANON CUP

Từ ngày 25-30/9/2007, trong khuôn khổ của lễ hội Canon, iGame Canon Cup (iCC) đã khởi tranh với sự góp mặt của những đại diện hàng đầu của khu vực Hà Nội ở hai bộ môn Counter Strike1.6 và Pro Evolution Soccer 6 (PES). Giải đấu đã thu hút được 24 đội Counter Strike 1.6 và hơn 100 game thủ PES. Ở game Counter Strike 1.6, team VNG lần lượt đánh bại các đối thủ mạnh như Volcano maGma, proA và Vinagames, giành chức vô địch một cách xứng đáng và nhận được giải thưởng trị giá 10 triệu đồng.

Trong khi đó ở PES, không có nhiều bất ngờ khi uNs|Cmz - Nguyễn Minh Long đã đánh bại proA.Handy - Đào Hoàng Duy để lên ngôi vô địch. Đây là chức vô địch thứ hai liên tiếp tại các giải đấu lớn của uNs|Cmz sau chức vô địch ở giải PES Hanoi's Cup 2nd. Với thắng lợi này, Nguyễn Minh Long đã nhận được phần thưởng trị giá 2 triệu đồng.

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Thiên Thượng Nhân Gian
Phiên bản
Thiên Thượng Kỳ Duyên
Giảm giá vật phẩm
Kích hoạt tính năng Kết hôn
Mở Phúc Sương Thành và Thần Nguyệt Cốc
Bổ sung hệ thống trang bị Thần Thánh
Tính năng "Di chuyển cấp Tinh luyện"
Tửu Kiếm Tiên xuất thế
Bổ sung Phi hành khí và Thú cưỡi mới
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment

Mobile Labs 2007

Cơ hội cho trí tuệ trẻ

Bốn sản phẩm đoạt giải Mobile Games 2005 đã được FPT Mobile mua lại và thương mại hóa. Sản phẩm nào sẽ có được vinh dự đó trong Mobile Labs 2007?

Từ truyền thống Mobile Games

Một trăm triệu đồng là con số ông Phan Thanh Giản, đại diện công ty công ty Công Nghệ Di Động FPT Mobile, cho TGVT- Thế Giới Game biết về kết quả thương mại hóa sản phẩm từ cuộc thi Mobile Games 2005. Đó là tổng giá trị mà công ty đã trả cho 4 sản phẩm đoạt giải là Đua xe F0, Calcuator, Lục Vân Tiên Truyền Kỳ và EMAP. Ba sản phẩm đầu được cung cấp miễn phí tại các cửa hàng điện thoại di động (ĐTDĐ) của FPT Mobile hay tải về từ *www.mobilegames.com.vn*. Riêng EMAP được nâng cấp và thương mại hóa.

Tuy kết quả của các cuộc thi Mobile Games 2004, 2005 còn khiêm tốn song đó là những viên gạch đầu tiên cho sự phát triển tiếp theo. Sau 1 năm gián đoạn, sang năm 2007, tinh thần lập trình game di động đã bừng sáng trở lại với cuộc thi mới - Mobile Labs 2007. FPT Mobile cho biết tính đến 10/10/2007, Mobile Labs 2007 đã nhận được tổng cộng 37 sản phẩm với 17 trò chơi và 20 trình ứng dụng trên ĐTDĐ, số phần mềm trên nền J2ME là 28, trên nền Windows Mobile là 6 và chỉ có 3 sản phẩm được phát triển cho nền Symbian của 28 cá nhân và 7 nhóm tham dự cuộc thi. Các sản phẩm đa số vẫn được phát triển trên nền J2ME quen thuộc từ cuộc thi Mobile Games 04 và 05.

Nâng tầm chuyên nghiệp

Năm nay "cựu binh" Võ Quỳnh Lâm tham gia với game J2ME "Tẩu thoát" được đánh giá có nhiều tiềm năng. Nhóm ESDG với hai thành viên đem đến một "Không gian huyền thoại 2.0" thú vị,. "Tay đua F0" Huỳnh Nguyễn Huy Sinh trở lại với Galaxy Builder – Xây dựng thiên hà. Bên cạnh đó, các sản phẩm của các bạn sinh viên tham gia lần đầu với Ai Ti Rock, Ocgrine, SkyGhost, Hotdog, Việt Hải cũng thật ấn tượng. Trên nền Windows Mobile có 6 sản phẩm với các ứng dụng về từ điển, tra cứu thuốc, đọc tin tức và các ứng dụng cho việc tra cứu thông tin về chứng khoán và một game duy nhất "Món quà tình yêu". Trên nền Symbian chỉ có ba đại diện là ứng dụng Smart Encryptor mã hóa và bảo mật thông tin trên ĐTDĐ, Mstock tra cứu thông tin chứng khoán và game Cá ngựa.

Một điều đáng tiếc là đến phút chót, 2 trò chơi khá ấn tượng là SkyGhost và Truyền Thuyết Các Anh Hùng đã bị rút ra khỏi cuộc chơi. Được biết, nhóm SkyGhost có vấn đề mâu thuẫn nội bộ. Truyền thuyết các anh hùng do sử dụng công cụ phát triển của GameLoft nên không thể dự thi. Tuy nhiên, ông Phùng Viết Hưng, giám đốc sản xuất của GameLoft cho biết, Huỳnh Nguyễn Huy Sinh, nhân viên hiện tại của công ty, vẫn đang có sản phẩm dự thi vì Sinh đã phát triển trên các công cụ không phải của GameLoft.

FPT Mobile cho biết ngày 10/10/2007 đã kết thúc thời gian nhận sản phẩm dự thi. Tuy nhiên, thí sinh có thể tiếp tục vá lỗi và nâng cấp sản phẩm cho đến ngày 27/10/2007. Ngày 30/10/2007, dự kiến ban tổ chức sẽ công bố các sản phẩm lọt vào vòng chung khảo. Đến ngày 1/12/2007, sau khi tiếp tục cập nhật và nâng cấp sản phẩm, các thí sinh sẽ trình diễn và bảo vệ bản quyền (mã nguồn, nhạc, âm thanh, hình ảnh, nội dung) trước ban giám khảo và người xem truyền hình trên cả nước.

Lễ trao giải vòng chung kết Mobile Games 2005 tại TP.HCM

Mobile Labs 2007 Ấn tượng!

Kết thúc ngày 10/10, ban tổ chức (BTC) Mobile Labs 2007 đã nhận được nhiều sản phẩm dự thi. Dưới đây là các sản phẩm mà BTC cho là ấn tượng và có sự đầu tư cao.

Game nền J2ME

Tẩu thoát - Võ Quỳnh Lâm

Một tên cướp, trong khi đang vượt ngục, vô tình bị một phi thuyền ngoài hành tinh bắt cóc. Tên cướp phải dùng những kỹ năng của mình để trốn thoát và trở về trái đất an toàn. Game có một kịch bản thật bất ngờ và táo bạo, các hình ảnh được trau chuốt kỹ càng thể hiện qua các chuyển động của nhân vật, nhiều pha diễn tả vui nhộn (tên cướp xô ngã robot canh gác hoặc bị giật điện đen cả người). Đây là game nền J2ME đầu tiên tại Việt Nam thể hiện được kỹ thuật mô phỏng 3D. Đây là game hay và gây được ấn tượng tốt qua cốt truyện, phong cách nhân vật, hình ảnh và hiệu ứng âm thanh.

M&C - Nguyễn Ngọc Tú

"Con mèo mà trèo cây cau, hỏi thăm chú chuột đi đâu vắng nhà...". Tuy xuất phát từ một mô-típ khá quen thuộc nhưng bạn sẽ thấy ở game M&C mọi thứ đều mới lạ từ cách chơi tới xây dựng nhân vật. Trong game, bạn sẽ vào vai một một chú mèo thông minh hoặc ngược lại bạn sẽ là một tay chuột đầu đàn lì lợm. Nhiệm vụ của bạn là phải tóm cổ hết lũ chuột ngang tàng, tiêu diệt tên cầm đầu giấu mặt cũng như bảo vệ đồ ăn trong nhà không để chuột xơi hết. Trong vai chuột đầu đàn, bạn cùng đám bậu sậu đổ bộ vào trong ngôi nhà để ăn và phá. Nhưng điều quan trọng là phải chơi khăm tên mèo ú một trận ra trò.

BooMer Begin - Nguyễn Việt Hải

Trong game bạn vào vai người anh hùng Moob, vượt qua bao nhiêu gian khổ và thử thách từ miền sa mạc, rừng rậm đến những khu đền thờ âm u hắc ám của chúa quỷ Lucifer. Người chơi dựa vào kỹ năng của mình và những item nhặt được để tiêu diệt quái vật và đánh bại chúa quỷ Lucifer, trừ họa cho loài người. Game được thiết kế màu sắc tươi khỏe, đồ họa đẹp, cốt truyện hấp dẫn.

Quang Đao - Trần Anh Khoa

Là một game platform đúng nghĩa, người chơi sẽ điều khiển dũng sĩ Sanset chiến đấu với quái vật, vượt bao thử thách trên đường đi để tiêu diệt mụ phù thủy Mada. Game thật sự hay và lôi cuốn tuy nhiên nhân vật phảng phất phong cách của Megaman và Zero trong Megaman.

Đường đua xanh - Nguyễn Thị Như Quỳnh

"Bóng hồng" duy nhất của cuộc thi mang lại một cảm giác tươi vui và khỏe khoắn với "Đường đua xanh". Biển cả mênh mông đầy sóng gió, ai cũng phải xử lý vững vàng, nhanh nhẹn, chính xác mới vượt qua được những "sóng gió" trên đường.

Galaxy Builder - Huỳnh Nguyễn Huy Sinh

Game có cách chơi nhẹ nhàng, đơn giản phù hợp với nhiều lứa tuổi và có ý tưởng mới lạ. Vòng chơi được thiết kế ngắn gọn, phù hợp với người sử dụng ĐTDĐ. Đồ họa và âm thanh trong game nhẹ nhàng, mang lại cho người chơi những giây phút thư giãn hiệu quả.

Rich Fantasy - Ngô Đạt Trí

Game mô phỏng dựa trên cờ tỷ phú của Việt Nam nhưng nội dung và cách chơi được hư cấu thêm. Game có đồ họa đẹp và được thiết kế theo phong cách game isomatric.

Bamby - nhóm Hotdog

Bamby được đầu tư kỹ lưỡng và phân công công việc chuyên nghiệp. Một chức năng nổi bật là game có khả năng chơi multiplay thông qua giao tiếp Bluetooth. Đây là điểm mà BTC cho là đáng khích lệ.

Không gian huyền thoại - nhóm ESDG

Một tương lai không xa khi các nhà khoa học đã nghiên cứu thành công tất cả các qui luật hình thành và phát triển của tự nhiên. Họ đã viết lên một chương trình mô phỏng sự hình thành và phát triển của trái đất được hàng triệu máy chủ xử lý phân tích và họ gọi nó là "Không gian huyền thoại". Game có đồ họa đẹp, cốt truyện hoành tráng nhưng khi chơi thì không được cảm giác như vậy.

Funny Kart - nhóm Nguyễn Hà Đông và Vũ Phan Trung

Đây là game J2ME 3D hay, bạn sẽ có cơ hội được tham gia một cuộc đua xe mạo hiểm với rất nhiều điều thú vị. BTC đánh giá cao kỹ thuật 3D của nhóm.

Và các nền khác

Cá ngựa - Trần Khánh Hiệp

Cá Ngựa được xây dựng cho nền Symbian, được viết bằng ngôn ngữ C++ duy nhất của MobileLabs 2007. BTC mong muốn đây là sản phẩm tiên phong cho sự phát triển của các game viết trên nền Symbian ở Việt Nam vốn đã hiếm hoi và thiếu nhân lực hiện nay.

Framework hỗ trợ phát triển Game 3D trên Pocket PC - nhóm Lê Quang Song và Vũ Minh Thành

Với khát vọng xây dựng Framework hỗ trợ phát triển Game 3D trên Pocket PC, nhóm tác giả đã gởi đề tài "Nghiên cứu xây dựng Framework hỗ trợ phát triển Game 3D trên Pocket PC". Tuy sản phẩm đã đi xa so với yêu cầu của MobileLabs nhưng đây là một đề tài đáng trân trọng.

BTC trân trọng và đánh giá cao sản phẩm của các thí sinh. Mỗi sản phẩm là một phong cách riêng, một ấn tượng riêng nhưng tựu chung là tâm huyết của thí sinh với đứa con tinh thần của mình. Sự đóng góp của các bạn đã tạo nên thành công của cuộc thi. Chúc cho các sản phẩm của các thí sinh đạt được thành công. Bạn đọc vui lòng tìm hiểu thêm thông tin tại *www.mobilelabs.com.vn*.

Chơi game phải có "vú em"?

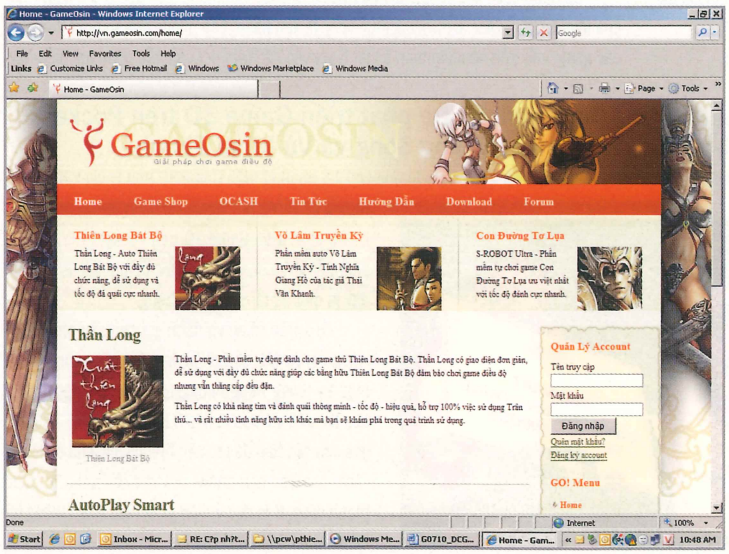
Từ khi các chương trình chơi game tự động (AutoBot, gọi tắt là auto) ra đời, cộng đồng game trực tuyến ít còn nghe thấy những trường hợp game thủ đột quỵ. Tuy nhiên, sự tiện lợi của auto chính là bức bình phong đẹp đẽ che dấu những mặt trái của MMORPG.

Cứu cánh cho game thủ

Vốn được khai sinh từ một nhu cầu có thực của game thủ, chương trình chơi game tự động (gọi tắt là auto) giống như một cứu cánh cho các thần dân thế giới ảo. Vừa tiết kiệm thời gian vừa giúp cho game thủ không bị "rớt top", hiện auto đã trở thành một khái niệm không thể tách rời khi nhắc đến MMORPG (thể loại game trực tuyến nhiều người chơi) ở Việt Nam. Thế nhưng cũng từ những ngày đầu ra đời, auto đã là đề tài tranh cãi khá gay gắt giữa hai phe ủng hộ và phản đối. Không ai không công nhận auto ra đời nhằm mục đích tốt. Nhưng có công bằng không khi lại có máy móc chen lẫn giữa những nỗ lực của con người? Chưa kể auto còn đi kèm theo những mối hiểm hoạ rình rập không lường trước được. Bài viết này đề cập đến hai tác hại tiêu biểu nhất của các chương trình auto đối với game online.

Chao đảo nền kinh tế ảo

Auto góp phần làm mất ổn định nền kinh tế ảo trong các MMORPG. Bởi đối với các tay "cày tiền" (gold-farmers) trong MMORPG, auto là "công cụ lao động" hữu hiệu với nhiều ưu điểm như khả năng điều khiển nhiều nhân vật cùng lúc, tự tìm và đánh quái vật, tự động lượm đồ vật trên đường đi, mua các loại thuốc phục hồi, thậm chí tự di chuyển đến các địa điểm luyện công cần thiết...



Một website cung cấp auto cho các game thủ

Trong MMORPG, tiền ảo chỉ có được bằng cách đánh quái vật hoặc bán các món đồ rớt ra. Do đó, chỉ cần có một nhân vật đẳng cấp vừa phải, trang bị các vật phẩm cần thiết (vũ khí, áo giáp), và được thả rông ngày đêm ở các bản đồ luyện công, vừa đánh quái lượm tiền vừa bán đồ và thế là người chơi đã có ngay một "cỗ máy in tiền" vận hành song song với nhân vật chính của người chơi. Vai trò của nhân vật phụ này như một "vú em" bảo đảm nguồn tiền cung cấp cho nhân vật chính luôn ổn định. Một game thủ càng sở hữu nhiều vú em càng nhanh làm giàu. Trên thực tế, đã xuất hiện các nhóm game thủ chuyên mua bán tiền và hàng ảo trong các MMORPG. Trong Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK), trước đây khi chưa có auto, rất ít ai đủ thời gian và kiên nhẫn ngồi lì chăm chỉ đánh quái vật cả ngày để thu về hơn trăm vạn. Ngược lại, bây giờ 100 vạn/ngày được xem là "năng suất" khá bèo bọt cho một tài khoản cày tiền (tối thiểu cũng khoảng 200 vạn/ngày). Nhân số tiền thu được mỗi ngày cho số lượng người chơi, chúng ta sẽ thấy lượng tiền vạn đổ vào thị trường ảo trong game gia tăng và ứ đọng đến mức nào. Mặt khác, vì người chơi hoàn toàn không phải bỏ tiền để nạp thẻ nên lượng Kim Nguyên Bảo (KNB) sẽ ít đi. Nhẩm một chút chúng ta cũng đoán được khi KNB ít đi, tiền vạn nhiều lên, giá KNB cũng theo đó mà tăng chóng mặt. Hậu quả của công nghệ cày cuốc thời hiện đại này là lạm phát gia tăng trong các nền kinh tế ảo.

Auto cùng sự lạm phát (hay sự mất giá theo thời gian của đồng tiền) ảnh hưởng đến sự công bằng của cuộc chơi và đôi khi làm giảm nhiệt huyết của game thủ chơi game nghiêm túc. Bạn nghĩ sao khi vào trong game với mong muốn được kết giao bằng hữu mà chỉ gặp toàn các bạn chơi là auto với những cái tên vô nghĩa như "sadadsa" hay "jhdisdf" đang chém và ... lượm? Nếu bạn không nhanh tay lượm đồ, coi chừng bị auto hốt mất. Nhà phát hành nghĩ sao khi hệ thống máy chủ và đường truyền dịch vụ game phải phục vụ cho quá nhiều game thủ "kí sinh" như vậy? Trong khi đó, những người chơi game thực sự, đáng lẽ cần được hỗ trợ tốt hơn, thì phải xếp hàng chung với lũ auto.

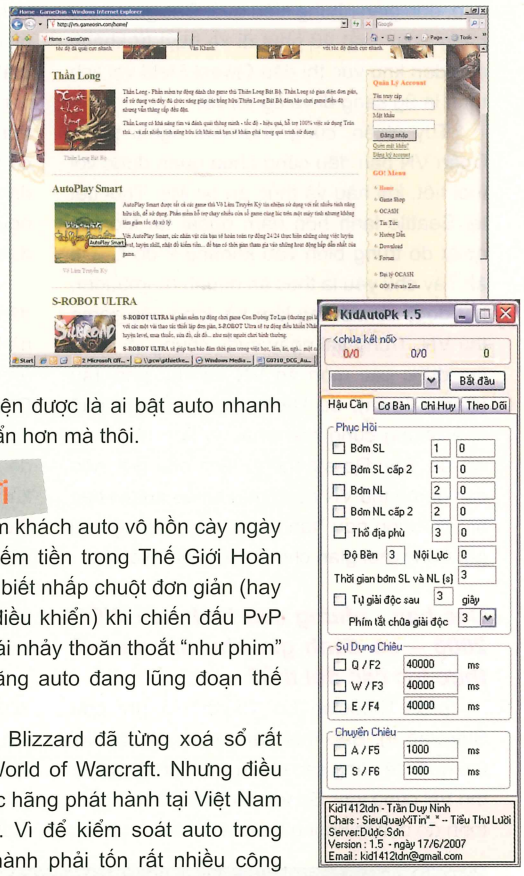
> Vai trò của nhân vật phụ này như một "vú em" bảo đảm nguồn tiền cung cấp cho nhân vật chính luôn ổn định. Một game thủ càng sở hữu nhiều vú em càng nhanh làm giàu.

Tha hoá kỹ năng chơi game

Nhớ lại những ngày đầu khi auto mới ra, chức năng của nó chỉ đơn giản là làm thay người chơi các động tác nhấp chuột đánh quái, người chơi vẫn phải tự tay mua máu, mana, di chuyển nhân vật. Về sau auto được nâng cấp thêm tính năng theo dõi chỉ số, trạng thái của nhân vật để sử dụng máu, mana và các loại thuốc hỗ trợ khác. Sau nữa auto bắt đầu có khả năng nhớ vị trí của nhân vật, tự động di chuyển... Nói cách khác auto ngày càng có khả năng xâm nhập sâu hơn vào game để có thể đọc và cập nhật thông tin nhân vật của người chơi một cách nhanh chóng và chính xác. Nắm bắt được đặc điểm đó, cộng với cái đầu nhạy bén của mình, game thủ đã bắt đầu ứng dụng auto vào một lãnh vực khác của game online: PvP (nói nôm na là hình thức đối kháng giữa người chơi với nhau)

Lấy ví dụ từ VLTK, ban đầu auto chủ yếu chỉ là động tác bơm máu cho nhân vật. Nhưng càng sử dụng lâu, game thủ càng thấy được sự lợi hại của auto khi tham gia vào những trận chiến ác liệt. Không còn những trường hợp đột tử vì sẩy tay khi bơm máu, nhấp chuột nhầm hay bấm lộn nút nữa vì toàn bộ những thao tác trên đã được auto theo dõi và thực hiện đúng bài bản trong khi tốc độ thực thi thần tốc đến mức ngay cả một vận động viên chạy nước rút cũng không tài nào theo kịp ! Cho đến thời điểm này thì auto PK đã được nâng cấp đến đời thứ 3 và tách hẳn thành một loại auto riêng chứ không gộp chung với auto thuần túy nữa. Tính năng của chúng cũng rất đa dạng, từ tìm khắc hệ đánh trước cho đến bỏ chạy khi đụng kị hệ, từ việc sử dụng bùa nào trước bùa nào sau cho từng đối thủ đến thay đổi chiến thuật đánh cho từng chiêu thức một chẳng hạn lên ngựa dãn khoảng cách rồi mới đánh, hay chỉ đánh ở những vị trí, góc độ thích hợp… Nói chung bao gồm mọi cách tuỳ biến đa dạng đến mức chúng ta không thể không khâm phục khả năng lập trình của tác giả auto !

Vấn đề đặt ra ở đây là rõ ràng auto rất thông minh và có hiệu quả rõ rệt khi PK nhưng như vậy liệu game còn có ý nghĩa không? Việc cày level rất mất thời gian nên giao cho auto chơi hộ đã đành, còn PK là một tính năng đặc sắc của game online, là cơ hội để người chơi thi thố kỹ năng của nhau. Người thắng cuộc sau mỗi trận PK không chỉ tự hào về bản thân mà còn nhận được sự ngưỡng mộ từ các game thủ khác vì để chiến thắng họ phải vận dụng linh hoạt hết kỹ năng của mình. Ngược lại, một trận PK quá phụ thuộc vào auto như vậy thì xem như tinh thần thượng võ đã không còn, chiến thắng sau mỗi trận cũng chỉ thể hiện được là ai bật auto nhanh hơn, thiết lập chỉ số chuẩn hơn mà thôi.



Đường ai nấy đi

Những thần thú, kiếm khách auto vô hồn cày ngày cày đêm như trâu để kiếm tiền trong Thế Giới Hoàn Mỹ. Những "cao thủ" chỉ biết nhấp chuột đơn giản (hay thậm chí là không cần điều khiển) khi chiến đấu PvP trong VLTK. Những cô gái nhảy thoăn thoắt "như phim" trong Audition. Phải chăng auto đang lũng đoạn thế giới ảo tại Việt Nam?

Có thể bạn đã biết Blizzard đã từng xoá sổ rất nhiều tài khoản trong World of Warcraft. Nhưng điều ấy không có nghĩa là các hãng phát hành tại Việt Nam cũng phải làm như vậy. Vì để kiểm soát auto trong game, các hãng phát hành phải tốn rất nhiều công sức và chi phí cho bộ phận GM và phần mềm quản lý. Thậm chí auto còn được xem là một cách giữ chân game thủ. Vì vậy, các hãng cũng không có chính sách quản lý auto chặt chẽ.

Hiện hầu hết các MMORPG tại Việt Nam đều không cấm auto. Vì vậy, auto đang đẩy thị trường game trực tuyến nước ta lâm vào thế tiến thoái lưỡng nan bỏ thì thương, vương thì tội. Nhưng cuộc chơi nào cũng vậy. Có người chơi nghiêm túc, có kẻ ăn gian và cả những kẻ "nửa chính, nửa tà". Câu trả lời cho auto có lẽ vẫn còn phía trước khi cộng đồng game Việt Nam lớn mạnh và trưởng thành hơn.

NGỌC HÀ

Vòng chung kết World Cyber Games (WCG) Grand Final 2007

Tuyển Việt Nam tay

Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game (TGG) đã có cuộc phỏng vấn với 4 thành viên (trưởng đoàn Nguyễn Vân Quỳnh, đại diện công ty Samsung Vina và 3 game thủ) của đoàn Việt Nam (VN).

Công tác tổ chức WCG năm nay khá chu đáo, đơn giản nhưng hiệu quả. Các game thủ hàng ngày mất 40 phút đi xe buýt từ khách sạn đến khu vực thi đấu Qwest Field với lịch trình là 9g sáng đi và 8g tối về.

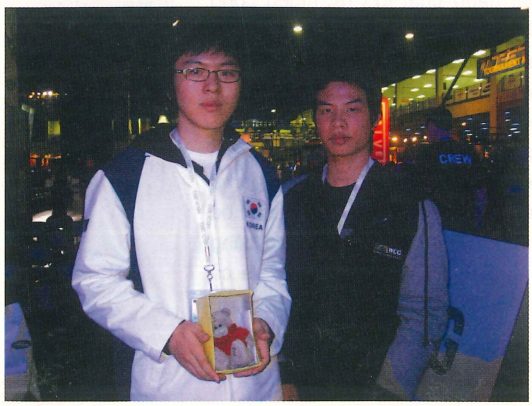
Tuy nhiên, cũng như năm ngoái tại Ý, Đoàn VN ban đầu cũng chưa quen được với thời tiết, khí hậu và thức ăn tại Mỹ. Thời tiết tại Seattle lạnh hơn năm ngoái tại Monza, nhiệt độ trung bình vào khoảng 9 độ C. Đồ ăn Tây chủ yếu là thức ăn nhanh (hambuger, hot dog) nên không làm hài lòng các game thủ VN. Trong vài ngày cuối, chúng tôi cũng tìm được các món ăn VN tại khu phố Tàu (China Town), dù không ngon bằng ở quê nhà nhưng cũng hợp khẩu vị hơn nhiều so với đồ Tây. Do sự chênh lệch múi giờ, nên các game thủ VN cũng như nhiều nước khác bị cơn buồn ngủ "tấn công" nên thường ngủ gật trong thời gian chờ đợi trận đấu kế tiếp.

Các bạn - những cựu binh của WCG 2006 – có đánh giá như thế nào về thực lực các đối thủ?

proA.Thuoclao Lê Thanh Hà (thi đấu Starcraft II): Sau một năm, trình độ các đối thủ quốc tế nâng cao nhiều, và trình độ game thủ VN cũng vậy. So với các đối thủ châu Âu, trình độ của ta không thua kém nhiều, nhưng lại bị bỏ xa bởi các tay game của Hàn Quốc-đứng đầu thế giới trong bộ môn StarCraft. Năm ngoái là lần đầu tiên mình tham dự nên còn thiếu kinh nghiệm. Năm nay, dù đã chuẩn bị trước nhưng cũng không khỏi lúng túng khi gặp những đối thủ có đẳng cấp cao như Stork, Hàn Quốc. Trong trận đầu gặp đối thủ người Nga, tuy trình độ không chênh lệch nhiều và đã có cơ hội thắng, nhưng do mình mất bình tĩnh nên đã để thua một cách đáng tiếc, làm ảnh hưởng đến các trận sau. Trong trận gặp game thủ Stork của Hàn Quốc, do có tâm lý tự ti về đẳng cấp, nên mình đã dễ dàng thua trận. Trong trận cuối, gặp đối thủ người Italy ngang tài ngang sức, mình đã thi đấu hết sức và giành chiến thắng.

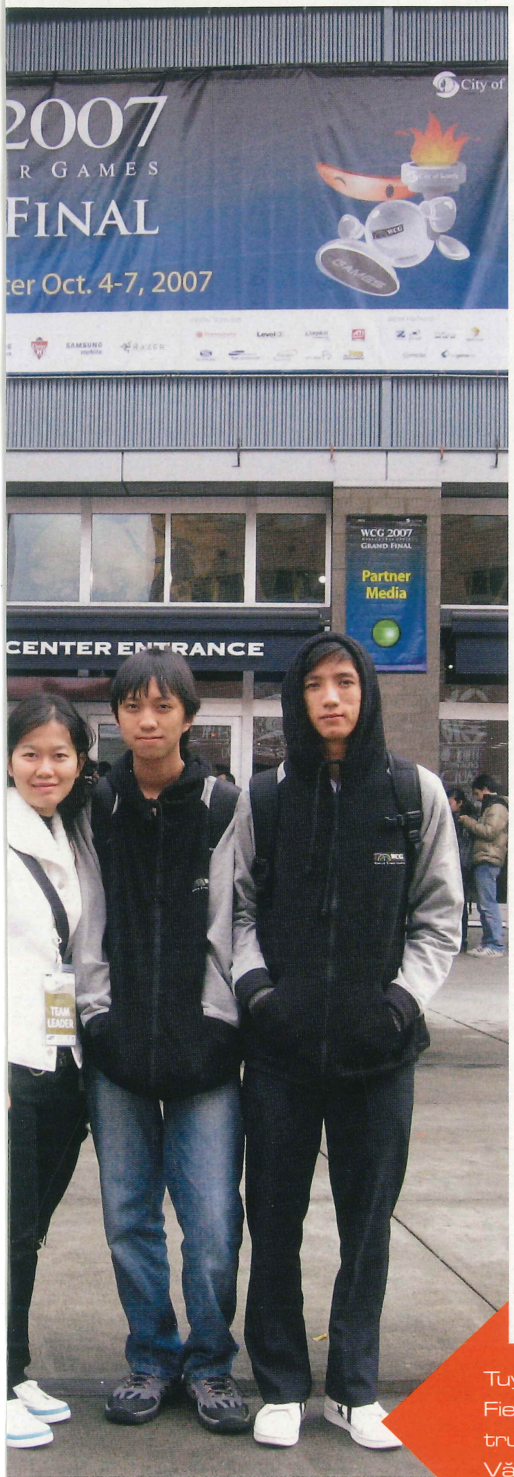
proA.Blackmoon Phan Văn Nam (thi đấu Warcraft III): Đối thủ của mình so với năm ngoái có phần mạnh hơn. Bảng 7 người (trong đó có 1 thành viên của nhóm 4K là Creo, game thủ đã đăng quang WCG 2007) chỉ lấy có 2. Các đối thủ Ba Lan, Nga cũng đều rất mạnh. Cơ hội của mình không phải là không có. Ngoài trận đánh với 4k.Creo là bị thua hẳn về thực lực, thì các trận khác mình đều có thể thắng được. Nhưng kinh nghiệm thi đấu còn hạn chế cùng nhiều trận đấu trong thời gian ngắn đã gây cho mình nhiều khó khăn.

3H|TLFF. Trần Đình Luân (thi đấu Fifa 2007) : Thực lực của các game thủ Fifa VN so với nước ngoài hầu như ngang ngửa. Trong trận đầu tiên gặp đối thủ người Bỉ, mình luôn liên tục thua rồi lập tức gỡ hòa đến 3 đều. Nhưng đến phút 80, đối thủ nâng tỷ số lên 4:3 rồi 5:3 nên mình đành thúc thủ. Trận thua đầu làm mình bắt buộc phải chuyển sang đội hình tấn công, ở trận thi đấu tiếp theo và bị thất bại dưới tay cao thủ người Ucraina. Ở trận cuối, game thủ người Brazil vẫn còn cơ hội vì ngang bằng điểm với đối thủ Ucraina. Tuy nhiên, mình đã đánh bại được anh chàng này.



Game thủ VN còn thiếu gì để chiến thắng trong các vòng chung kết WCG thế giới?

trắng



Tuyển Việt Nam tại khu thi đấu Qwest Field, Mỹ. Từ trái qua phải: Lê Thanh Hà, trưởng đoàn Nguyễn Vân Quỳnh, Phan Văn Nam, Trần Đình Luân.

proA.Thuoclao Lê Thanh Hà: Trình độ Việt Nam không thua kém nhiều so với các nước, trừ Hàn Quốc. Tuy nhiên, để đạt được kết quả cao và được huy chương, đòi hỏi một quá trình khổ luyện dài. Mình kết hợp luyện tập online và offline. Offline (thi đấu qua mạng nội bộ LAN trong phòng net) với bạn bè trong proArmy. Gaming để giúp nhau rèn luyện, nhận xét và bổ sung kĩ thuật cho nhau. Online (thi đấu qua mạng Internet quốc tế) để tập các chiến thuật mới, và cọ xát để có kinh nghiệm thực tế. Kinh nghiệm thi đấu là điều mà game thủ VN cần nâng cao nhiều.

proA.Blackmoon Phan Văn Nam: Nếu Warcraft VN muốn thắng WCG, thì điều quan trọng hơn hết là phát triển cộng đồng. Hiện người chơi Warcraft III đối kháng chiến thuật (melee) càng ít, thay vào đó họ thích chơi game trực tuyến và DOTA: dễ chơi, thoải mái và được nhiều người chơi quan tâm. Đường truyền Internet quốc tế còn chậm, làm các game thủ VN không có cơ hội tập luyện với các đối thủ nước ngoài. Điều kiện tập luyện nhiều tiếng trong ngày, hiện vẫn còn khó khăn với các game thủ VN, nhất là khi thể thao điện tử hiện vẫn chỉ được xem là "trò chơi giải trí".

3H|TLFF. Trần Đình Luân: Tâm lý thi đấu là yếu tố hết sức quan trọng. Năm nay màn hình được sử dụng là LCD 19inch khác với màn hình LCD nhỏ hơn mà mình dùng ở nhà. Việc này đã gây khó khăn cho mình. Hơn nữa, có khi phải ngồi đợi tại chỗ từ 1-2 tiếng cho trận kế tiếp làm mình ức chế. Có lẽ mình thích hợp hơn khi đấu nhiều trận. Việc đấu 1 trận với mỗi đối thủ ở vòng bảng, khiến mình không kịp bắt nhịp kịp và chịu thua họ. Có thể nói tâm lý đóng vai trò hết sức quan trọng trong thi đấu. Ngay cả tay game người Tây Ban Nha, tuy đã từng đánh bại vô địch WCG 2006 2 lần trong các giải vô địch ở châu Âu, năm nay cũng vẫn không qua nổi "tên bại tướng" trong trận chung kết Fifa WCG 2007.

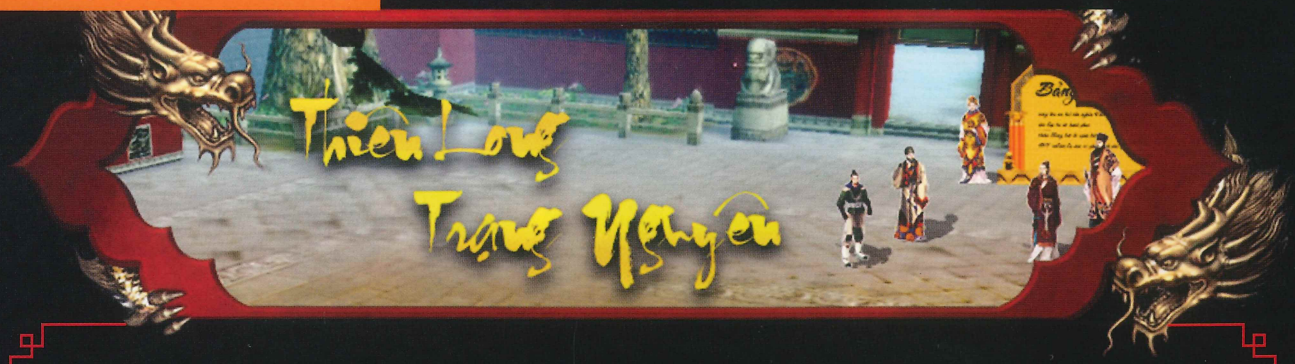
Đoàn có kỷ niệm gì đáng nhớ từ WCG 2007?

Nguyễn Vân Quỳnh: Tham dự WCG 07 tại Seattle, Mỹ đã là một kỉ niệm đáng nhớ rồi.

Lê Thanh Hà, Phan Văn Nam, Trần Đình Luân: Được gặp mặt, chụp hình và học hỏi kinh nghiệm thi đấu với những game thủ hàng đầu thế giới cũng là một kỉ niệm khó quên.

Một lần nữa, trong lịch sử tham dự các vòng chung kết WCG, tuyển Việt Nam vẫn chưa qua nổi vòng đấu loại trực tiếp, cũng như chưa từng tham gia đầy đủ các môn thi đấu, của một trong những sự kiện thể thao điện tử lớn nhất hành tinh xanh. Trước khi mơ đến những chiếc huy chương, phải thừa nhận cộng đồng thể thao điện tử Việt Nam còn phát triển chưa đủ mạnh, để có thể sản sinh ra ra những tay game xuất sắc. Nhưng dù sao, mỗi game thủ VN tham dự WCG 2007 năm nay đều ít nhất thắng 1 trận. Đó chính là những viên gạch nhỏ nhoi, đặt nền móng cho một nền thể thao điện tử Việt Nam lớn mạnh hơn.

PHI QUÂN



Không quên nhiệm vụ

Kiến thức lịch sử, địa lý từ nhà trường phổ thông sẽ giúp các game thủ sống khá hơn trong thế giới Thiên Long Bát Bộ.

Thiên Long Trạng Nguyên

FPT Online - nhà phát hành trò chơi Thiên Long Bát Bộ (TLBB), đã gắn kết cơ hội đoạt giải (điện thoại di động, thẻ Tân Thủ Tài Phú và các giải đặc biệt khác) với việc khám phá thế giới của TLBB và ôn luyện kiến thức lịch sử, địa lý trong nhà trường phổ thông.

Cuộc thi "Thiên Long Trạng Nguyên" được tổ chức trực tuyến tại trang web *http://tl.gate.vn* và diễn ra trong vòng một tháng, từ ngày 15/10 đến 15/11/2007. Cuộc thi được mô phỏng theo tính năng thi trạng nguyên của trò chơi TLBB, nhưng mở rộng đối tượng dự thi, chứ không chỉ nhắm vào cộng đồng những người chơi game. Theo đó, tất cả các công dân Việt Nam đang sinh sống trong và ngoài nước, không phân biệt giới tính, tuổi tác và có sở hữu "hộ chiếu số" (Gate Passport - GP) do FPT Online cung cấp trước ngày 15/8/2007 đều có thể đăng ký dự thi. Những ai chưa có GP hoặc đăng ký GP trước ngày quy định vẫn có thể dự thi bằng cách đăng ký GP mới hoàn toàn miễn phí thông qua trang web *https://psp.gate.vn*.

Ngân hàng câu hỏi bao gồm hơn 600 câu hỏi dành cho sự kiện Thiên Long Trạng Nguyên, trong đó có 200 câu hỏi về lịch sử, địa lý... và hơn 400 câu hỏi trong trò chơi TLBB. Người tham gia trong mỗi lượt thi sẽ ngẫu nhiên nhận được bài thi (10 câu hỏi trắc nghiệm), các câu hỏi được hệ thống chọn lựa ngẫu nhiên từ bộ câu hỏi gốc. Hai trăm câu hỏi thuộc các bộ môn Lịch sử, hóa học, vật lý, toán học được chọn lọc từ các bộ sách ôn tập thi cuối kỳ (từ lớp 6 đến lớn 12). Còn 400 câu hỏi trong trò chơi TLBB do nhân viên FPT Online biên soạn với nội dung xoay quanh các yếu tố đơn giản, dễ tìm thấy trong trò chơi (những người mới tham gia trò chơi cũng dễ dàng tìm được câu trả lời).

Kiến thức phổ thông giữ vai trò quyết định

Các "sĩ tử @" có 150 giây để hoàn tất 10 câu hỏi trắc nghiệm được chọn lựa ngẫu nhiên từ ngân hàng đề thi gồm hơn 600 câu hỏi do ban tổ chức biên soạn bao gồm các nội dung, kiến thức đa dạng và tổng quát thuộc các bộ môn lịch sử, địa lý, văn học, toán học, hóa học, lý học, Anh văn...

Các "sỹ tử"có thể tham gia dự thi vào bất cứ thời gian nào trong ngày, từ bất cứ máy tính nào có kết nối mạng Internet, không hạn chế số lần tham gia dự thi, theo đúng tinh thần "học, học nữa, học mãi". Mỗi khi kết thúc bài thi, các "sỹ tử" sẽ biết kết quả ngay lập tức, đồng thời được máy tính chấm điểm theo một công thức chung để đảm bảo tính công bằng.

"Vật lộn" thử với 3 lần thi liên tiếp, Thế Giới Vi Tính- Thế Giới Game (TGG) nhận thấy thường các bài thi có tỷ lệ câu hỏi về TLBB nhiều hơn các câu hỏi về kiến thức học ở nhà trường phổ thông. Các câu hỏi về TLBB không quá khó đối với các thần dân trong TLBB. Điều này có nghĩa là đối với 10 câu hỏi của mỗi bài thi, bạn không nhất thiết phải là một cao thủ đẳng cấp cao mới trả lời được, nhưng nếu bạn không nắm được kiến thức nhà trường phổ thông, bạn khó đạt được điểm tối đa. Tuy số lượng các câu hỏi này không nhiều, nhưng có nội dung khá rộng (hỏi về lịch sử cận, trung, hiện đại trong và ngoài nước; về các cuộc chiến tranh, các nhân vật lịch sử và sự kiện) nên chúng mang tính quyết định.

FPT Online cho biết tỷ lệ giữa các câu hỏi về TLBB và các câu hỏi kiến thức nhà trường không cố định, tùy thuộc vào mỗi lần hệ thống trộn câu hỏi trắc nghiệm. Tuy nhiên, giữa các bài thi vẫn có những câu hỏi trùng nhau. Việc trào các câu hỏi để tạo thành bài thi (10 câu hỏi trắc nghiệm) đã được trung tâm Nghiên Cứu và Phát Triển của công ty FPT Online thực hiện sẵn dành cho sự kiện. Do tính ngẫu nhiên nên chắc chắn giữa các bài thi có thể trùng vài câu hỏi với nhau.

FPT Online kỳ vọng cung cấp cho các game thủ kiến thức lịch sử sâu rộng qua hình thức hấp dẫn và dễ thu nhận, đồng thời nâng cao tính giáo dục và nhân văn của trò chơi TLBB. Với cách học sử độc đáo, FPT Online hy vọng sẽ được cộng đồng người chơi game yêu thích, nhà nước, các cơ quan giáo dục và gia đình ủng hộ và cải thiện được cách nghĩ, cách phán xét của nhiều người đối với các trò chơi game nói chung.

Cuộc thi là hành động có ý nghĩa của FPT Online nhằm cân bằng nhu cầu chơi game trực tuyến và học tập của thanh thiếu niên. TLBB đã được bình chọn là Game Quốc Tế có tính văn hóa và giáo dục tiêu biểu trong giải thưởng Vietgames 2007 ngày 14/10/2007.

YÊN KHÊ

Quy luật 1

Không dừng lại

Tận dụng sức mạnh của công nghệ di động trong từng khoảnh khắc của cuộc sống. Trong thế giới kỹ thuật số năng động, ưu thế này có thể biến bạn thành kẻ mạnh, hoặc là kẻ yếu. Trong thế giới thật, bạn hãy chọn công nghệ đỉnh cao của AMD để trải nghiệm hiệu quả tuyệt vời của hình ảnh 3D và độ phân giải màn hình tối ưu, giúp bạn thành cao thủ trong bất cứ trò chơi nào, bất cứ ở đâu và trong thời điểm nào:

- Hội tụ các công nghệ vượt trội: bộ vi xử lý nhân kép AMD64 mạnh mẽ kết hợp cùng các kỹ thuật đồ hoạ tiên tiến nhất mang đến cho bạn cảm giác ưu việt như thật trong bất kỳ trò chơi nào
- Tích hợp các ưu thế tuyệt vời về hình ảnh với một mức giá hợp lý

Công nghệ AMD64 luôn cùng bạn tiến bước. Vì trong bất kỳ trò chơi nào, dừng lại không di chuyển sẽ bị kết thúc nhanh chóng.

Để tham khảo thêm thông tin về các sản phẩm khác của AMD, vui lòng truy cập trang web: www.amd.com
Liên hệ các vấn đề về kỹ thuật, vui lòng email đến: tech.support@amd.com

AMD
Smarter Choice

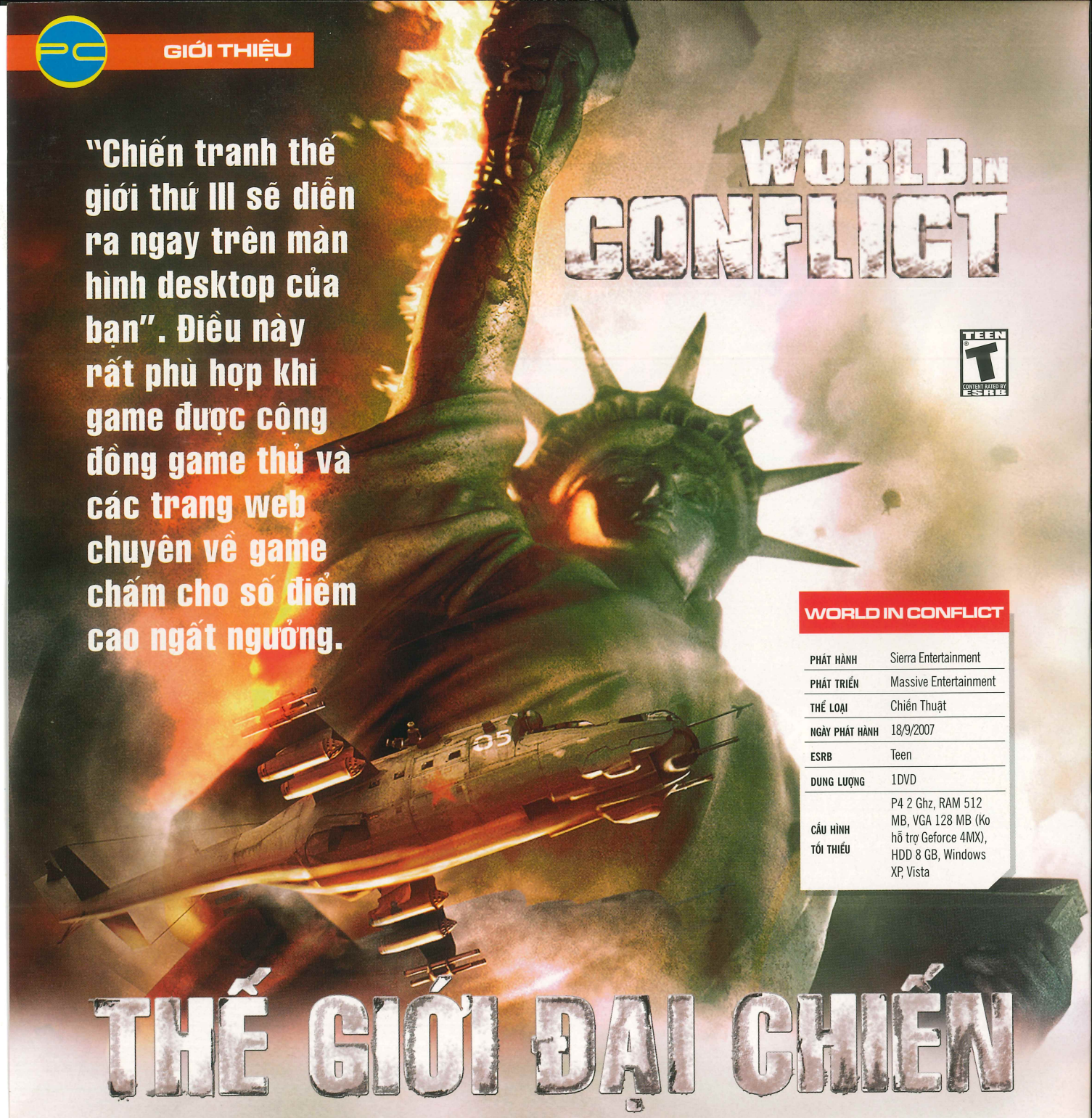
AMD 64 Athlon X2

Bản quyền thuộc về công ty Advanced Micro Devices. Tên AMD, logo AMD hình mũi tên, tên AMD Athlon and các yếu tố khác là nhãn hiệu đã được đăng ký bởi công ty Advanced Micro Devices. Các tên gọi khác chỉ nhằm phục vụ mục đích thông tin và có thể là nhãn hiệu được đăng ký bởi các công ty khác. Để biết thêm thông tin, vui lòng truy cập trang web www.amd.com

Silicom Group
Phòng 980, lầu 9
Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi
Quận 1, Tp. Hồ Chí Minh
Tel: 08 9433606

Cty An Lộc
543/72 Nguyễn Đình Chiểu
Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
Tel: 08 8321130

Cty An Nhất
222 Nguyễn Thị Minh Khai
Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
tel: 848 9305044



WORLD IN CONFLICT

THẾ GIỚI ĐẠI CHIẾN

"Chiến tranh thế giới thứ III sẽ diễn ra ngay trên màn hình desktop của bạn". Điều này rất phù hợp khi game được cộng đồng game thủ và các trang web chuyên về game chấm cho số điểm cao ngất ngưởng.

WORLD IN CONFLICT	
PHÁT HÀNH	Sierra Entertainment
PHÁT TRIỂN	Massive Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến Thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	18/9/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2 Ghz, RAM 512 MB, VGA 128 MB (Ko hỗ trợ Geforce 4MX), HDD 8 GB, Windows XP, Vista

Bối cảnh gay cấn

World In Conflict (WIC) kể về một cuộc chiến tranh viễn tưởng, tình huống giả định là lực lượng quân đội Mỹ cùng khối NATO đang bị đối thủ tấn công ngay trên lãnh thổ của mình. Cuộc chiến đang diễn ra ác liệt tại châu Âu, giữa lúc liên minh Mỹ - Nato đang tiến sâu vào các vùng trọng yếu của đối thủ thì bất ngờ quân Mỹ nhận được hung tin là liên minh đối phương đã vòng đường biển, đang tràn vào tấn công thành phố Seattle với một lực lượng rất đông đảo và thiện chiến. Tổng thống Mỹ ngay lập tức hạ lệnh rút toàn bộ quân số của Mỹ tại châu Âu quay trở về tiếp ứng, giải cứu đất nước đang lâm nguy. Và chính phủ cũng đã lường đến giải pháp cuối cùng, nếu thành phố Seattle rơi vào tình huống xấu nhất là thất thủ thì Mỹ sẽ sử dụng biện pháp cuối cùng để dàn xếp cuộc chiến, chính là sử dụng bom nguyên tử.

Giao diện và cách chơi mới lạ

WIC là một game chiến thuật thời gian thực (RTT), nhưng được cái là bạn sẽ không phải thu thập tài nguyên, hay tốn công xây dựng căn cứ của mình. Mặt khác khi bắt đầu một màn chơi mới, bạn được cung cấp một lượng điểm viện binh (reinforcement points) thích hợp và bạn sẽ "đặt mua" các đơn vị binh chủng dựa trên số điểm đó. Khi một đơn vị binh chủng nào đó của bạn bị tiêu diệt, số điểm dùng để mua đơn vị đó sẽ từ từ được hồi phục và bạn lại có thể triệu tập chúng trở lại chiến trường. Từ đó, bạn sẽ phải hoàn thành nhiệm vụ, với các loại binh chủng mà bạn đã chọn. Tất nhiên mức độ hiệu quả của nhiệm vụ còn tùy thuộc vào cách bạn phối hợp các binh chủng này với nhau như thế nào. Nếu ai đã từng chinh chiến với Ground Control thì sẽ gặp những điểm tương đồng khi trải nghiệm WIC.

Giao diện của WIC nhìn bao quát có phần nhỏ hơn so với các game chiến thuật khác. Với thiết kế "no frame", giao diện tương tác với game được thu gọn xuống góc dưới màn hình. Ở giữa là danh sách các đơn vị binh chủng, góc trên bên phải là danh sách viện binh bạn có thể triệu gọi, một bản đồ nhỏ ở góc dưới bên trái, các nút chức năng ở góc dưới bên phải và danh sách các tùy chọn vũ khí hỗ trợ (tương tự như trong C&C) ở góc trên trái. Cách bố trí giao diện điều khiển của game khá gọn gàng không ngoài mục đích nhằm giúp bạn dễ dàng quản lý đội quân của mình trên bản đồ. Ngoài ra, chức năng overview map cho phép bạn có thể nhìn toàn cảnh chiến trường, ở dạng hình ảnh chụp từ vệ tinh nên rất tiện lợi cho người chơi trong việc di chuyển đến một vị trí nhất định nào đó.

Camera trong game có thể quay linh hoạt đến 360°. Bạn sẽ dùng 4 phím W, A, S, D để di chuyển camera quanh bản đồ, và sử dụng chuột để quan sát các hướng. Thú vị là bạn sẽ nhìn cục diện chiến trường từ trên cao hoặc hạ thấp tầm nhìn của camera xuống gần mặt đất: lúc này bạn có thể nhìn rõ các đơn vị binh chủng của mình như khi bạn chơi một game bắn súng góc nhìn thứ ba. Đây là một điểm nhấn đáng giá của WIC.

Trải nghiệm

Game mở ra cho người chơi một khái niệm chiến thuật hiện đại là khả năng sử dụng không vận, chuyển nhanh những tiểu đoàn tăng thiết giáp tới những vị trí trọng yếu trên chiến trường, phía sau chiến tuyến, hoặc điểm yếu của đối thủ, từ đó các tiểu đoàn này tấn công và chiếm các vị trí chiến lược làm điểm tựa cho các chuyến không vận tiếp theo. Ý tưởng chiến thuật sáng tạo này được sử dụng xuyên suốt trò chơi và đã phát huy tác dụng tuyệt vời của nó. Trong game người chơi luôn phải chọn những nơi trọng yếu trong chiến trường và thả quân nhằm tiến hành các nhiệm vụ quan trọng khác nhau. Có 3 phe tham chiến trong WIC là Mỹ, liên minh Soviet và khối Nato. Nhưng trong phần chơi đơn bạn chỉ sử dụng được 2 phe đồng minh là Mỹvà Nato. Bạn chỉ có thể chọn liên minh Soviet trong phần chơi mạng mà thôi. Người chơi sẽ vào vai thiếu tá Parker cùng nhóm của mình dưới sự chỉ huy của vị tướng già lão luyện, từng bước chọc thủng phòng tuyến của đối thủ tiến về giải cứu Seattle. Mỗi một nhiệm vụ là một bước giới thiệu cho bạn cách sử dụng một loại binh chủng mới và phối hợp chúng với các đơn vị khác sao cho hiệu quả chiến đấu của bạn đạt mức cao nhất. Tùy vào độ khó người chơi chọn ở đầu màn mà khoảng thời gian cho phép này sẽ tăng hoặc giảm. Vì thế để hoàn thành nhiệm vụ, bạn sẽ phải điều binh khiển tướng một cách khéo léo, nếu không chẳng những bạn thất bại mà còn ảnh hưởng đến đồng minh của bạn trong cuộc chiến. Chưa hết. khi bạn tiêu diệt hết đối thủ ở 1 cứ điểm, bạn phải phòng thủ nó một thời gian đủ để 1 trụ phòng thủ nhỏ được dựng lên đánh dấu phạm vi bành trướng của phe mình trên chiến trường.

Việc điều khiển quân đồng minh hay đối thủ sẽ do AI của game quản lý. Điều này khiến bạn "nhẹ gánh" phần nào vì lượng công việc bạn phải quản lý giảm đi đáng kể. Thay vào đó, bạn chỉ phải tập trung vào tiêu diệt lực lượng quân đối thủ ở những mục tiêu chính. Bên cạch những nét hay, đẹp thì game cũng bộc lộ một vài điểm yếu. Điển hình là AI của game trong chế độ chơi đơn có phần không được cân bằng so với chế độ skirmish. Người chơi có thể đoán trước được vị trí và cách di chuyển của đối thủ máy một cách dễ dàng. Bạn nên cẩn thận khi

Ưu

- Đồ họa, âm thanh tốt.
- Camera linh hoạt.
- Bố cục game mạch lạc, dẫn dắt người chơi khéo léo.
- Chế độ chơi đơn và chơi mạng đều rất tốt.

Khuyết

- Game hơi ngắn.
- AI chưa cân bằng.
- Nhạc nền chưa tương xứng với không khí của game.

hành quân vì đôi khi các chiến tăng của bạn sẽ vẽ ra những đường đi hết sức nguy hiểm, nếu không can thiệp kịp thời có thể khiến bạn không còn 1 quân. Ngoài ra, thay vì để bạn tự suy nghĩ tìm hướng giải quyết nhiệm vụ thì game đưa ra khá nhiều gợi ý và chỉ dẫn, điều này đôi khi làm cho nhiệm vụ trở nên quá dễ thực hiện. Nhưng với chế độ skirmish thì điều này hoàn toàn trái ngược, AI của máy tỏ ra vô cùng khôn ngoan khi biết sử dụng chiến thuật linh hoạt, phối hợp các binh chủng rất ăn ý nên đôi khi dễ dàng loại người chơi ra khỏi vòng chiến. Sau mỗi một màn chơi, bạn sẽ được thưởng một số huân chương nhằm đánh giá khả năng quản lý và tính thiện chiến của bạn. Bạn có thể dùng các thành tích này để so sánh với bạn bè hoặc các game thủ trên thế giới.

Mỗi một đơn vị binh chủng trong WIC đều có những khả năng tấn công và phòng thủ rất riêng. Chẳng hạn chỉ cần 1 đội lính bộ có trang bị tên lửa chống tăng, nếu đặt đúng vị trí có thể chặn đứng cả đoàn tăng – thiết giáp của đối phương; các thiết giáp có thể tạo ra bức tường khói bao bọc cả đội khiến đối thủ mất mục tiêu tấn công; xe tăng hạng nặng có tên lửa tầm nhiệt rất nhạy và sát thương cao; trực thăng có tên lửa không đối không... Các tính năng này đều tự động hồi phục sau mỗi lần sử dụng. Một điểm đặc biệt nữa của WIC là trong chế độ chơi mạng, bạn chỉ có thể lựa chọn 1 loại binh chủng duy nhất. Có nghĩa mỗi thành viên trong đội sẽ giữ một vai trò công thủ riêng trong trận đánh. Ngoài những điểm nổi bật nêu trên, game còn nhiều điều hấp dẫn khác đang chờ bạn khám phá.

Chế độ chơi mạng của WIC khác với các game chiến thuật khác. Người chơi có thể chọn lựa thời điểm gia nhập game một cách tùy biến: vào lúc khởi đầu, giữa hoặc khi game gần kết thúc. Số lượng tối đa cho một lượt chơi mạng là 6 người, được tổ chức thành các hội (clans) hoặc những cá nhân tự tạo thành 1 nhóm. Cấp độ của người chơi được đánh giá dựa trên số lượng huân chương mà bạn đạt được sau mỗi trận đấu. Bảng xếp hạng của WIC rất chi tiết, từ thứ bậc của các clan cho đến từng người chơi. Mỗi tháng đều có giải đấu, dành cho các game thủ có hạng cao từ khắp nơi trên thế giới, và Sierra cho biết khoản tiền thưởng dành cho đội, hoặc cá nhân thắng cuộc sẽ rất hậu hĩnh. Nếu muốn bạn hoàn toàn có thể thử tài điều binh của mình, biết đâu vận may sẽ đến với bạn.

Đồ họa, âm thanh xuất sắc

Chiến trường trong WIC hiện ra trước mắt bạn vô cùng khốc liệt và sống động. Mọi thứ đều được nhà phát triển chăm chút tỉ mỉ từng chi tiết. Từ ánh mắt sắc lẻm của những tay bắn tỉa, cho đến vẻ ngoài thiện chiến của chiếc xe tăng hạng nặng, sừng sững lao vào mặt trận đầy khói lửa và bom đạn dày đặc. Hiệu ứng cháy nổ được thể hiện rất tốt, từ những vệt lửa do máy bay khai hỏa để lại trên nền đất, đến cảnh những ngôi nhà nổ tung, tất cả đều rất thật. Hẳn bạn sẽ phải trầm trồ không ngớt khi chứng kiến cảnh thành phố bị bom nguyên tử tàn phá. Theo cảm nhận của người viết, đồ họa của game chỉ có thể gói gọn trong hai chữ: tuyệt vời. Tuy nhiên, bạn sẽ cần 1 card màn hình loại khá để cảm nhận được trọn vẹn vẻ đẹp của game và nếu có điều kiện, bạn nên chiêm ngưỡng game, trên nền DirectX 10 của Vista sẽ càng tuyệt vời hơn.

Âm thanh trong game cũng được trau chuốt khá tốt. Bạn sẽ phải giật mình khi nghe tiếng rít cháy tai của chiếc máy bay ném bom B52, hoặc rung chuyển theo từng loạt khai hỏa của xe rocket oanh tạc vào căn cứ đối phương. Hình và âm kết hợp chặt chẽ tạo nên một chiến trường hoàn hảo nhất từ trước đến nay mà bạn từng chứng kiến. Một điểm đáng tiếc là khi trận chiến lên đến cao trào thì nhạc nền đôi khi lại quá buồn tẻ, phần nào giảm đi hứng thú cũng như khí thế xông pha trận mạc của người chơi.

Lời kết

Quả thật WIC đã không phụ lòng chờ đợi của đông đảo game thủ, sau khi game bị Sierra trì hoãn phát hành nhiều lần. Tuy vẫn còn một vài hạt sạn nhỏ trong game nhưng với gameplay độc đáo, sự kết hợp tuyệt hảo giữa đồ họa và âm thanh, WIC thật xứng đáng khi nhận danh hiệu "Game chiến thuật hay nhất của năm 2007".

HOÀNG TUẤN

Half-Life 2 Episode Two			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Valve			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,7GHz
Valve		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	128MB
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	9/10/07		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	10GB
ESRB	Mature	OS	Windows 2000/XP/Vista

Đã qua 3 năm tuổi, trò chơi **Half-Life 2** đã trở nên "già". Nhưng sự góp mặt của phiên bản mở rộng **Episode Two** dư sức giúp tựa game này "hồi xuân".

HALF-LIFE® 2
EPISODE TWO
MỘT NỬA CUỘC ĐỜI

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Cốt truyện biến đổi không ngừng

Trong phần mở rộng Half-Life 2 Episode Two này, sau khi "quậy" căn cứ đầu não Citadel của bọn Combine, Gordon Freeman và Alyx Vance cùng nhau đào thoát khỏi thành phố 17 (City 17), tìm về căn cứ loài người ở White Forest. Mọi việc không đơn giản như vậy. Một cơn sóng điện từ rò rỉ từ một lò phản ứng, đã làm sập chiếc cầu, chặn đường về của bộ đôi này. Và rồi Alyx bắt được được một nguồn dữ liệu lạ, đang được truyền từ phía đối thủ và không lâu sau, cô nhận ra rằng nguồn dữ liệu này rất có thể là chìa khóa, để cứu loài người thoát khỏi họa diệt vong.

Nét hấp dẫn của dòng game Half Life nói chung, và Episode Two nói riêng, là các tình tiết của game luôn có sự biến chuyển, ít bị trùng lặp hay đơn điệu. Trong game, người chơi tiếp tục điều khiển gã Freeman ít nói, để đưa thông tin kia đến đúng chỗ, và ngăn chặn nguy cơ gây ra vụ nổ có khả năng hủy diệt Trái Đất.

Khác với các phiên bản trước, bạn chơi một mình là chính, thì phần lớn thời gian trong Episode Two, nhân vật Freeman đều có đồng hành, nhất là thường xuyên "cặp kè" với Alyx, hoặc với con chó máy đáng yêu của cô.

Mở rộng cái cũ...

Đề cao điểm mạnh của mình, luôn là yếu tố mà nhiều người chú tâm thực hiện. Do đó, không có gì lạ khi nhà phát triển quyết định đưa khẩu Gravity Gun (súng trọng trường) quen thuộc vào ngay từ đầu Episode Two, trước khi có những loại vũ khí quen thuộc khác. Nếu chưa từng chơi Half-Life 2, hoặc nói chính xác hơn là chưa từng dùng Gravity Gun lần nào, thì bạn sẽ có chút ít thời gian để kịp làm quen với cách sử dụng khẩu súng cực kỳ hữu ích này, cũng như học tinh tiết kiệm đạn trong một số trường hợp đối phó với bọn zombie (thây ma di động). Thay vì phải tốn gần chục viên đạn cho mỗi tên zombie, bạn có thể hút gạch đá, các thùng phuy, thùng thuốc nổ... và bắn mạnh vào chúng từ 1-3 phát/tên. Vừa nhẹ nhàng lại vừa nhanh gọn!

Trong Episode Two, bạn sẽ gặp lại chiếc xe "cào cào". Thời gian sử dụng nó cũng kéo dài nhiều hơn. Trên xe

được gắn thêm một radar nhỏ, dùng để "quét" tín hiệu biểu tượng của Half-Life màu vàng theo diễn biến của trò chơi. Ưu thế lớn nhất khi dùng xe "cào cào" không phải ở tốc độ di chuyển, mà ở việc bạn có thể tông chết đám zombie dù di chuyển với tốc độ không cao. Còn với bọn lính Combine? 99% là bạn sẽ hưởng vài viên đạn trước khi kịp tới gần chúng.

Bổ sung nét mới

Tuy là bản mở rộng, nhưng Episode Two cũng có bổ sung một số loại quái vật mới khá "cứng", rất khó tiêu diệt trừ khi hỏa lực đủ mạnh hoặc phải bắn trúng đầu chúng liên tục. Thỉnh thoảng, lại có vài cảnh nhân vật phải chạy trối chết (bằng chân lẫn bằng xe), vì bị đối phương truy kích gắt gao. Một phần cũng bởi trí thông minh nhân tạo AI của máy, đã được cải thiện đáng kể: hung tợn hơn, tấn công mạnh và chính xác hơn, biết đánh tập hậu... Nếu từng chơi các phiên bản của Half-Life 2, chỉ cần để ý một chút, bạn sẽ phát hiện một số vị trí mà bọn zombie liên tục xuất hiện (spawn). Điều này cũng giống như các phiên bản của trò chơi Call of Duty trên PC trước đó, có nghĩa là bạn không nên quá chú trọng vào việc diệt cho bằng hết toàn bộ zombie có trong trò chơi. Thay vì vậy, hãy cố gắng đi nhanh đến mục tiêu tiếp theo.

Môi trường trong Episode 2 không có nhiều sự thay đổi so với Half-Life 2 và phần mở rộng Episode One. Nhưng đó không phải là vấn đề lớn, vì độ khó của phần mở rộng này đã tăng lên nhờ sự sắp xếp những "đấu trường" đầy zombie, với sự hỗ trợ từ đồng đội. Minh chứng tiêu biểu nhất ấy chính là cảnh Gordon phải đối đầu với đám sư tử kiến, bảo đảm an toàn cho quá trình hồi sinh Alyx. Mặt khác, game cũng đòi hỏi độ khéo léo như: việc bắn máy bay mà không có súng phóng tên lửa RPG, chỉ có thể thực hiện bằng cách hút bom từ máy bay "oanh tạc" bằng Gravity Gun và bắn trả lại.

Thỉnh thoảng, game có một số tình huống lồng ghép những câu đố buộc người chơi phải động não, nếu muốn đạt mục tiêu. Chẳng hạn, khi chui vào một ngôi nhà nhỏ, bạn thấy một khẩu súng phóng lựu nằm trong căn phòng bịt kín bằng lưới sắt. Cần điều khiển ổ khóa điện ở tuốt trên cao, không có lối nào trèo lên được. Lúc ấy, bạn để ý thấy một tấm sắt sẽ nảy lên, khi có sức ép của lựu đạn nổ ở phía dưới nó. Khi đó, bạn chỉ cần đứng lên trên tấm sắt, thả lựu đạn lọt vào khe hở dưới tấm sắt, lợi dụng độ nảy của tấm sắt để "phi" lên trên rất dễ dàng!

Đồ họa và âm thanh

Hơn 1 năm trước, engine Source được bổ sung hiệu ứng ánh sáng động HDR (High Dynamic Range), song trên các máy tính trung bình khá hiệu ứng này không có tác dụng rõ rệt. Dù sao thì những thung lũng um tùm cây cỏ xanh tốt, những đồi đá sừng sững hai bên vệ đường... cũng đủ sức cuốn hút bạn vào cuộc chơi. Điều chưa "thật" trong game là chuyện Gordon "thích" lòn qua vị trí ngồi của Alyx để cầm tay lái, trong khi cô nàng thì phải nhảy lên mui xe để vào vị trí của mình.

Còn về âm thanh, bạn hãy thử vặn loa hết cỡ để lắng nghe và cảm nhận. Ngay cả tiếng thở, tiếng bước chân của nhân vật cũng đủ sức làm bạn giật mình nếu không quen! Không khí của màn chơi kết hợp với âm thanh tạo nên cái gì đó rất huyền bí, pha chút ghê rợn, như nhắc nhở người chơi phải thận trọng mỗi khi bước chân vào một khu vực hoang vắng.

Lời kết

Tuy Half-Life 2 Episode Two chưa làm thỏa mãn nhu cầu của nhiều game thủ do thời gian chơi ngắn (chỉ chơi trong khoảng 5-7 giờ là hoàn tất), nhưng nội dung mà phiên bản mở rộng này mang đến lại rất hấp dẫn và không hề làm các fan thất vọng tí nào. Hy vọng là Valve có đủ hứng thú để phát triển tiếp phần 3 Episode Three của "lão già" Half-Life 2, nếu không, dân FPS coi như bị mất "một nửa cuộc đời".

DUY AN

ƯU:
- Nâng độ khó của game.
- Bổ sung câu đố, thử thách kỹ năng.

KHUYẾT:
- Thời gian chơi ngắn.
- Các hiệu ứng cao cấp chưa thể hiện rõ nét.

Grayado Espada

http://ge.iahgames.com/vn/

intel Core 2 Quad inside
Quad-core. Unmatched.

LIMITED SIGNATURE EDITION ĐẾN VIỆT NAM!

THẾ GIỚI MỚI – SỨ MỆNH MỚI

IAHGames imcGAMES www.imc.co.kr HanbitSoft bro CYBERWORLD

129 Nguyễn Trọng Tuyển, P.15 Q. Phú Nhuận, TP.HCM, Việt Nam
www.cyberworld.vn

Dịch vụ hỗ trợ khách hàng: 08-8462997
Email: ge@bro.com.vn

Lật mặt kẻ phản bội

Như một cách chơi chữ, vẻ đẹp của Mask of the Betrayer ẩn dưới lớp mặt nạ xù xì khó chơi...

Hành trình nội tâm...

Cuộc đời mấy ai biết được chữ ngờ, từ một người dân quê xứ West Habor, qua cuộc hành trình bí ẩn, bạn "lột xác" trở thành một vị lãnh chúa, cai quản cả tòa thành chống lại mối hiểm nguy đe dọa thành phố Neverwinter. Và rồi bạn bị phản bội, vùi xác trong căn hầm đổ nát. Thế nhưng, vẫn lại chữ ngờ, người hùng hôm trước của thành Neverwinter, nay bỗng tỉnh dậy giữa mịt mù tối tăm, nằm sâu dưới nhiều lớp đất. Chết ư? Không hẳn! Người hùng bây giờ nằm trên phiến đá lạnh ngắt, dưới khu hang động của những linh hồn, viên pha lê bạc trên ngực chàng bỗng biến mất, thanh gươm huyền thoại Sword of Gith cũng không còn. Lúc này, bạn nhận được sự giúp đỡ từ một nữ pháp sư hồng y dòng Thay. Cùng nàng, người hùng xứ Neverwinter lại bắt đầu cuộc hành trình mới, với những uẩn khúc mới. Chặng đường tìm lời giải đáp trong Neverwinter Night 2: Mask of the Betrayer (MoB) hiện lên từ đây.

Ngoài những lời dẫn truyện dài dòng kể trên, tình tiết của MoB là một điểm chú ý mà bạn không thể bỏ qua khi chơi bản mở rộng này. Trái với kịch bản "đi cứu thế giới" vẫn thường gặp, diễn biến câu truyện lần này vẫn là một chuyến đi, nhưng đó là hành trình của nội tâm các nhân vật. Bạn, trong vai nhân vật chính sẽ gặp một Safya – nữ pháp sư bị ám ảnh bởi tiếng nói kỳ lạ, hay Gann – một người Hagspawn luôn chìm đắm trong những giấc mộng... Cùng họ, bạn sẽ lần lượt vượt qua những vùng

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THEBETRAYER

PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Osbidian Entertainment
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	09/10/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD (Cần phiên bản đầu đã cài đặt)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,4 GHz hoặc tương đương, RAM 512 MB, VGA Geforce 5700 hoặc Radeon 9500pro, HDD 6,5 GB, Windows 2000/XP

dất tràn ngập linh hồn, đi qua cánh cổng dẫn đến thế giới của bóng tối, và bước vào thế giới của giấc mơ để tự mình giải đáp những câu hỏi. Tại sao? Như thế nào? Làm thế nào để được giải thoát khỏi lời nguyền khủng khiếp?

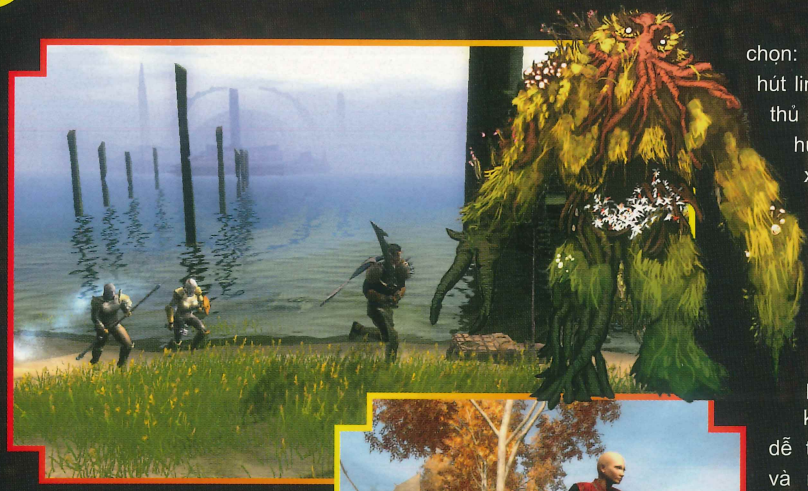
Nhưng nếu game chỉ dừng ở cốt truyện hay, ly kỳ thì bản mở rộng sẽ trở thành một trò chơi phiêu lưu chứ không phải một trò chơi nhập vai. Vì thế, hãng Osbidian đã có những nỗ lực đáng kể để hoàn thiện phần cốt lõi của trò chơi. Không hề có kẻ xấu hoàn toàn, bạn phải tự đưa ra quyết định xem việc đó là tốt hay là xấu, quyết định xem mình chấp nhận khuất phục hay sẽ vượt lên...

Phần mở rộng hoành tráng

Ngay khi "bắt tay" vào thế giới MoB, bạn sẽ có cảm giác đây là một bản mở rộng thật sự hoành tráng. Hệ thống các tuyến nhân vật đã được gia tăng đáng kể. Game còn có thêm ba chủng tộc mới cho bạn lựa chọn: Wild elf, Half Drow và Genesis. Đồng thời tăng thêm hai class cơ bản: Favour Soul và Spirt Shaman cùng với 5 prestige class (những class chọn được khi nhân vật đạt được những yêu cầu nhất định) là: Arance Scholar of Candelkeep, Invisible Blade, Red Wizard, Sacred Fist và Stormlord. Tất nhiên, thêm nhiều class và chủng tộc mới, thì cũng đồng nghĩa với việc nhà sản xuất tăng cấp độ nhân vật từ 20 lên 30 (trong trò chơi gọi là epic level – cấp độ hoành tráng). Sự bổ sung này không chỉ đơn thuần mang lại giá trị thêm thắt cho bản mở rộng, nó còn làm gia tăng chiều sâu của lối chơi trong game. Với một trò chơi vốn dĩ đã dựa trên nền Dungeon and Dragon thì việc nhân vật có thể tăng thêm 10 cấp sẽ khiến độ phức tạp sẽ cao hơn.

Để có một nhân vật mạnh mẽ đủ sức đương đầu với thử thách trong bản mở rộng, bạn cần tính toán lại từng bước xây dựng nhân vật từ đầu, chọn chủng tộc cho hợp lý hơn, và phối hợp giữa các class sao cho đạt hiệu quả cao nhất. Rất may những bổ sung ở MoB đều chơi được ngay trên bản Neverwinter Nights 2 gốc (bản mở rộng đòi hỏi bạn phải cài phiên bản gốc trước). Tuy nhiên, nếu không muốn tốn gần 30 giờ để chơi lại phiên bản gốc thì người chơi cũng có thể bắt tay ngay vào bản mở rộng bằng cách chọn nhân vật có sẵn hoặc tạo mới. Nếu bạn đã hoàn thành NWN 2 trước đó, và có nhân vật ở cấp độ từ 18 trở lên thì bạn chỉ việc làm thao tác nhập nhân vật cũ và bắt đầu ngay cuộc chơi mới. Nếu không, MoB cho phép bạn tạo một nhân vật mới từ cấp 1. Sau đó, trò chơi sẽ cung cấp cho bạn hai lựa chọn: thăng cấp nhân vật tự động lên cấp độ 18 hay tự chọn bằng tay (nhân vật đã tích lũy đủ điểm kinh nghiệm của 18 cấp độ, bạn chỉ việc nhấn 18 lần "level up" để tùy chọn kỹ năng và thông số cho từng cấp).

Không như NWN 2, vốn được nhiều người đánh giá là khá dễ "thở", MoB chào đón người chơi bằng một độ khó kinh người. Ngay từ đầu, nhân vật chính đã bị bao vây bởi những con quái vật với cấp độ cao. Nếu không được chuẩn bị kỹ hay xây dựng một nhân vật mạnh, thì cuộc chơi của bạn sẽ chẳng tiến xa được đâu. Vượt qua được trở ngại ban đầu, người hùng một thời của Neverwinter phải quen dần cảnh luôn luôn đối đầu với đông đảo quái vật thuộc hàng máu "trâu". Những đòn đánh và những trận chiến bất ngờ có thể kết liễu cả đội hình trong tích tắc. Bình thường với bản NWN2, bạn ít khi "chết" thì sang MoB, chuyện này xảy ra như "cơm bữa". Và đây cũng chính là một trong những điểm nhấn mà nhà sản



xuất game muốn người chơi phải trải qua khổ ải trong phiên bản này. Hãy tính toán kỹ trước khi bạn đưa ra bất kỳ sự lựa chọn nào nhé!

Thế giới của sự lựa chọn...

Hãy cùng xem thử bạn sẽ phải tính toán gì trong phiên bản mở rộng này. Trước hết, sẽ là những lựa chọn trong các đoạn hội thoại; việc lựa chọn phe chính – tà; chọn lựa lời nói cho vừa lòng đồng đội (hệ thống Influnces đã được cải tiến, nó cho phép bạn biết ngay mình đã lấy lòng đồng đội được bao nhiêu điểm qua mỗi hành động). Trong MoB, nhân vật chính xuất hiện ở vùng đất Rashamen - vùng đất tràn ngập những linh hồn. Nhưng oái oăm thay, nhân vật chính giờ đây đã bị "yểm" dưới một lời nguyền độc đoán và trở thành một "spirit-eater". Vì thế, bỗng nhiên người anh hùng lại trở thành một sinh vật đáng khiếp sợ. Nỗi khiếp sợ này không chỉ có ý nghĩa về mặt tình tiết trong game, mà nó còn ảnh hưởng trực tiếp đến lối chơi của bạn. Oái oăm một nỗi là khi thành một spirit-eater, có nghĩa là bạn cần phải hút linh hồn của các sinh vật thì mới có thể tồn tại được. Nhưng nếu càng "nuốt" nhiều linh hồn, mức độ "đói khát" trong bạn sẽ càng tăng. Lời nguyền độc ác này như một căn bệnh gây nghiện. Một khi bạn không cung cấp đủ linh hồn (hay thanh đo linh hồn tụt xuống theo thời gian) thì cơ thể nhân vật sẽ yếu dần và mất máu theo từng giây phút. Chính vì thế trong suốt cuộc hành trình, nhân vật ngoài việc đi tìm lời giải đáp cho số phận mình, anh ta còn phải tìm cách thỏa mãn "cơn đói" linh hồn. Điều này, kết hợp với việc chỉnh sửa tính năng "Rest" (việc nghỉ ngơi tốn nhiều thời gian hơn) và đi lại giữa các vùng đất có tính thời gian, khiến cho từng bước đi của nhân vật đều phải dựa trên sự cân nhắc, lựa chọn. Bạn sẽ không còn bắt gặp cảnh một nhân vật Wizard tấn công đối phương bằng những đòn hủy diệt, sau khi ngồi nghỉ lấy lại sức lực, tiếp tục tấn công đối thủ bằng những đòn nhàm chán đó. Giờ đây, bạn phải chọn xem dùng đòn nào trước, dùng phép nào sau là thích hợp với hoàn cảnh nhất. Bởi nếu không khéo léo, nhân vật chính sẽ rơi vào cảnh máu hết, mà phép cũng không còn, trong khi bị vây quanh bởi cả đàn quái vật, thật đúng là thảm cảnh.

...và những cơn ác mộng

Đáng tiếc thay, yếu tố spirit-eater là rất hay, khi bắt buộc người chơi phải tính toán nhiều hơn, nhưng nhiều lúc lại gây trở ngại, khó khăn cho bạn trong việc hoàn thành trò chơi. Để thỏa mãn cơn đói linh hồn, trò chơi đưa ra hai sự lựa chọn: một, bạn sẽ hút linh hồn của đối thủ - điều này ảnh hưởng đến điều xấu; hai, chọn phương pháp kiềm chế - điều này hướng đến điều thiện. Thực tế thì phương pháp kiềm chế luôn dễ thực hiện hơn và nếu nhân vật hướng thiện thì thật là lý tưởng. Nhưng nếu nhân vật bạn là xấu thì sao? Dùng phép kiềm chế không được, còn dùng biện pháp hút linh hồn thì thật khó khăn. Theo nguyên tắc, mỗi ngày bạn chỉ được thực hiện phép hút hồn một lần. Nên nếu sáng bạn hút hồn, mà đến chiều lượng linh hồn đã không còn thì đành... bó tay. Chưa kể nhiều lúc bạn không thể kiếm đâu ra linh hồn để hút. Cơn đói linh hồn sẽ khiến nhân vật cồn cào, còn bạn thì luống cuống dò tìm từng mục tiêu để hút linh hồn nhằm cứu nhân vật.

Điều gây thêm sự khó chịu tiếp theo là góc nhìn và đồ họa trong game. Một lần nữa sự yếu kém của góc nhìn lại được nhắc tới. Nếu ở phiên bản đầu đã có nhiều phàn nàn về góc nhìn thì đến MoB, mọi thứ cũng chẳng mấy khả quan hơn. Cho dù nhà sản xuất đã cố gắng "nhồi nhét" thêm hai chế độ góc nhìn – từ sau lưng và từ trên xuống – nhưng để có thể sử dụng một cách hợp lý, bạn phải tốn nhiều thời gian tinh chỉnh và làm quen.

Phải công nhận phiên bản này đã cải tiến đồ họa rất nhiều. Cơ chế đồ họa cũng nhẹ hơn, đẹp hơn phiên bản trước. Thế giới trong MoB thật sống động và đa dạng. Những vùng đất chỉ có trong mơ thì thường lung linh, bí ẩn. Còn những vùng đất ở bên kia cánh cổng bóng tối thì như một thế giới của những cơn ác mộng kinh hoàng với tông màu đen xám, kèm theo đó là các hiệu ứng phép thuật thật là ngoạn mục. Nhưng, ngoạn mục làm gì trong khi những phép thuật hoành tráng bao phủ khắp màn hình, những tia sét chói lòa khiến cả khu vực lóe sáng còn nhân vật của bạn không biết đang đứng ở đâu mà điều khiển! Hệ quả tất yếu sau màn trình diễn màu sắc là những anh hùng của chúng ta nằm lăn dưới đất và màn hình xuất hiện bảng thoại yêu cầu load lại game. May thay, những bản nhạc nền trong phần mở rộng rất hay, lôi cuốn và đa dạng hơn nhiều so với bản trước đã góp phần xoa dịu phần nào cơn bực dọc của người chơi!

Lật mặt, tỉnh giấc...

MoB mang đến cho người chơi nhiều bổ sung hợp lý và thú vị. Hệ thống nhiệm vụ cũng đa dạng hơn. Điểm "nhấn" là có nhiều nhiệm vụ không thể giải quyết đơn thuần bằng việc chiến đấu (tiêu biểu là câu đố những cái gương ở học viện phù thủy). Vì thế trò chơi phức tạp hơn, đòi hỏi người chơi phải suy nghĩ nhiều hơn. MoB sẽ là rất hay, rất tuyệt vời nếu bạn là người hâm mộ lâu năm đối với dòng game nhập vai cổ truyền theo phong cách D&D. Nhưng đồng thời game cũng thật "khó nuốt" đối với những tay mới "vào nghề". Hy vọng bạn có thể vượt qua "cơn đói linh hồn" để nhìn thấy được vẻ đẹp của bản mở rộng dưới lớp mặt nạ khô khan.

ANH TUẤN

Ưu

- Cốt truyện hay.
- Lối chơi hấp dẫn.
- Nhiều bổ sung thú vị.

Khuyết

- Góc nhìn gây khó chịu.
- Yếu tố "spirit-eater" nhiều lúc gây khó chịu.
- Quá phức tạp đối với người mới chơi.

NHỮNG CẢI TIẾN CHÓNG MẶT CỦA EA

Các giải bóng đá lớn trên thế giới bắt đầu khởi tranh cũng là lúc các fan môn túc cầu trên PC và các máy trò chơi điện tử lại có dịp để thưởng thức các phiên bản mới của FIFA từ EA Sports và PES từ Konami. FIFA08 - sản phẩm mới nhất trong dòng FIFA của EA liệu có những đặc điểm gì nổi bật so với những sản phẩm trước đây?

LỐI CHƠI HÀO HỨNG

Khi mới bước vào game, nhiều game thủ sẽ có cảm giác khá bỡ ngỡ. Trước tiên, là vì sự thay đổi tuy nhỏ nhưng lại ảnh hưởng khá nhiều đến cách chơi chính là nút đổi người, giờ đã cùng chức năng với nút gọi hậu vệ thứ 2 (ở Classic), khá bất tiện với người dùng bàn phím (keyboard - trừ những người đã quen chế độ nút New từ 07 hoặc sử dụng gamepad), nhưng nếu đã quen bạn sẽ thấy nó tác động khá nhiều vào lối chơi của bạn.

Giờ đây với 08, nhà phát triển đã áp dụng 1 hệ thống vật lí ngày càng thực hơn, khó điều khiển cầu thủ và khống chế bóng hơn. Các động tác đỡ bóng, chuyền bóng, sút bóng và tốc độ di chuyển của cầu thủ đã thay đổi một cách đáng kể. Bạn không còn cảm giác khó chịu khi bắt kì cầu thủ nào, cũng có thể chạy nhanh đến đối phương không thể đuổi kịp. Bạn cũng không còn cảm giác tức tối khi thủ môn không thể bắt dính bóng với cú sút đơn giản hoặc lại đẩy bóng vào chân tiền đạo đối phương... như ở phiên bản FIFA07 nữa. Giờ đây với 08, bạn có thể yên tâm vì những điểm yếu làm người chơi cảm thấy khó chịu ở 07 đã được chỉnh sửa triệt để. Các cầu thủ trở nên thông minh hơn, hậu vệ tự động kèm người hay bọc lót cho nhau, tiền đạo tự chạy chỗ, lôi kéo hàng hậu vệ đối phương... nhưng thay đổi lớn nhất và hiệu quả nhất là thủ môn. Bên cạnh 4 chế độ lối chơi: Amateur, Semi-Pro, Profressional và World Class (thêm 1 chế độ ẩn là Legendary), giờ đây ngay cả thủ môn cũng có cả 4 cấp độ đó. Nếu bạn mới bước đầu tập chơi FIFA thì bạn nên bắt đầu ở cấp độ Amatuer và Semi-Pro. Một khi bạn đã nhuần nhuyễn và cảm thấy cần thiết để nâng độ khó của trò chơi, khi đó hãy thử cấp độ Profressional và World Class. Chơi ở cấp độ càng cao, người chơi sẽ gặp nhiều khó khăn hơn vì AI (độ thông minh) của cầu thủ càng được nâng lên.

Nếu đã bạn đã từng thất vọng với AI mà EA gắn cho thủ môn ở FIFA07, thì ở FIFA08 bạn sẽ thấy thủ môn đã ra - vào, khép góc hợp lý hơn, do đó bạn yên tâm hơn khi tấn công. Nếu muốn, giờ đây bạn có thể điều khiển cả thủ môn (nhấn phím Shift trên keyboard hay phím analog phải đối với gamepad được FIFA hỗ trợ), bạn chủ động hơn trong các pha tạt cánh, các pha đối mặt gay cấn, nhất là những quả sút phạt trực tiếp. Không còn những quả sút phạt bạn không thể đỡ được nữa.

Ngoài thay đổi về AI như trên, đặc tính "Manual Through Ball" và "Manual Cross" trong lối chơi được người chơi cảm nhận rõ nhất và cảm thấy rất thú vị. Khi bật 2 tính năng trên, sẽ không còn những đường chuyền "nhắm mắt" cũng đến chân đồng

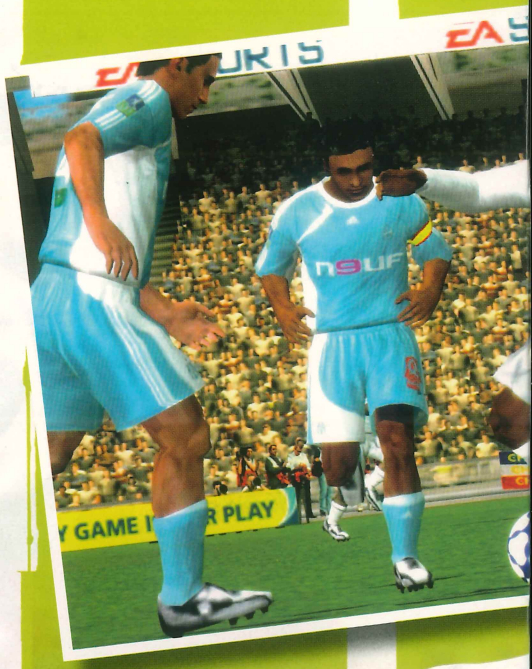
đội. Trước khi chuyền, bạn phải nắm rõ hướng di chuyển mà đồng đội chạy đến, phải tạo điều kiện thuận lợi cho cầu thủ cầm bóng để đường chuyền sẽ đến đúng địa chỉ và tạo lợi thế cho đồng đội. Đối với những pha tạt cánh đánh đầu, trong FIFA08 còn khó hơn nữa. Giờ đây, không còn những đường chuyền nào cũng giống đường chuyền nào, bạn phải nắm rõ vị trí đồng đội trong vòng cấm, kiểm soát được lực tạt và cố gắng đoán trước hướng bay của trái bóng để không bị thủ môn đối phương bắt bài. Chỉ số của từng cầu thủ cũng là một vấn đề khá quan trọng. Giờ đây không phải cầu thủ nào cũng chạy như nhau trên sân, bạn phải tham khảo chi tiết từng chỉ số chính, phụ để biết rõ sở trường, sở đoản của từng cầu thủ. Chỉ như thế bạn mới thực hiện được những cú sút xa hoàn hảo, những pha đảo người kĩ thuật, hay các pha chuỗi bóng kĩ thuật... mới mong chiếm được lợi thế cho đội bóng của mình.

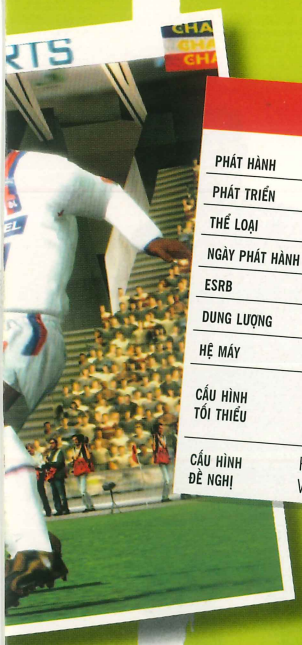
MÙA GIẢI MỚI – KHÁT VỌNG MỚI

Dù EA Sports có thương hiệu game quản lí bóng đá khá thành công là FIFA Manager, nhưng không thế mà phần chơi Manager Mode trong FIFA08 bị xoá bỏ. Với hơn 15000 cầu thủ, 620 đội tuyển, và 30 mùa giải (nhiều hơn 20% so với FIFA 07), FIFA 08 hứa hẹn đem đến một mùa giải sôi động hơn. Vẫn với cách quản lý ở mức đơn giản nhất, người chơi chỉ cần đảm bảo thời gian thi đấu cho cầu thủ và thành tích thi đấu để phát triển đội bóng, chứ không đi sâu vào từng chi tiết cụ thể như người anh em FIFA Manager. Đi kèm với một mùa giải mới là một chế độ tùy biến đội hình mới "Create Formations" (đã từng xuất hiện ở FIFA 98). Giờ đây bạn có thể làm chủ đội hình trước khi vào trận, thay đổi vị trí từng cầu thủ... Điều này giúp ích cho bạn kiểm soát đội hình, nhằm tránh tình trạng bế tắc khi thi đấu. Ngoài Manager Mode, FIFA 08 vẫn còn các chế độ chơi khác như Kick off (hỗ trợ 2 - 4 người trên cùng máy), Tournament Mode, Challenge Mode... Nhưng điểm nổi bật và cũng là sự bổ sung lớn nhất chính là chế độ Be A Pro.

BE A PRO - BẠN CO LÀ "PRO" KHÔNG?

Nếu bạn từng có ước mơ mình có thể đá cặp cùng Rooney, Henry... hay thậm chí trở thành cầu thủ nổi tiếng, thì giờ đây với chế độ chơi mới Be A Pro, trở thành cầu thủ chuyên nghiệp, bạn có thể thực hiện được ước mơ của mình. Chính tại nơi đây, kĩ năng chơi bóng của bạn sẽ được nâng lên tầm cao mới. Sự nghiệp của bạn sẽ bắt đầu từ đây. Bạn có thể chọn lựa cầu thủ có sẵn hoặc tự tạo cho mình một cầu thủ mang tên chính mình để đưa vào đội hình thi đấu. Điều này có nghĩa là bạn chỉ điều khiển được một cầu thủ trên sân, tham gia vào việc tấn công hay phòng thủ tùy thuộc vào vị trí của cầu thủ trên sân. Bạn có thể hóa thân thành một tiền đạo săn bàn đều đặn, một tiền vệ dẫn dắt lối chơi, hay một chốt chặn vững chắc trước cầu môn... điều đó tùy thuộc vào khả năng điều khiển của bạn. Nếu cầu thủ của bạn thi đấu tốt, sẽ thu được nhiều điểm kinh nghiệm để phát triển chỉ số cho nhân vật. Việc điều khiển trong số 11 cầu thủ trên sân là việc khá lạ lùng trong FIFA 08 so với các bản trước đây. Song Be A Pro khá thú vị và tạo được sự đổi mới cần thiết trong lối chơi truyền





FIFA 08	
PHÁT HÀNH	EA Sports
PHÁT TRIỂN	EA Canada
THỂ LOẠI	Soccer Sim
NGÀY PHÁT HÀNH	09/10/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	PC, PS2, PS3, PSP, X360, DS, WII
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,3Ghz, RAM 256MB, VGA 64MB , HDD 3,92GB Windows XP/Vista
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,5Ghz, RAM 512MB, VGA 128MB

thống của dòng FIFA. Điều cần ghi nhớ trong chế độ này là bạn phải hòa nhập vào lối chơi của đội bóng, không nên lạm dụng kĩ thuật cá nhân cho dù bạn có là siêu sao đi nữa. Một phần chơi khá khó nhưng cũng khá thú vị!

Chế độ Be A Pro có thể chơi trong Kick off hoặc Manager Mode. Trong mục Kick off, ngoài 2 chế độ Classic và Be A Pro, còn có chế độ Zone Play cho phép bạn chỉ điều khiển toàn bộ hàng hậu vệ, tiền vệ hoặc hàng tiền đạo. Cùng với những tính năng mới này, chức năng Save Replay cũng được đưa thêm vào, giúp bạn lưu trữ những trận đấu hấp dẫn của chính bạn.

HÌNH TẠM – ÂM KHÁ

FIFA 08 sử dụng cơ chế đồ hoạ của FIFA 07, nhưng nhìn chung chất lượng đồ hoạ của phiên bản PC đã thụt lùi một bước. Hình ảnh cầu thủ và khán giả thiếu độ chi tiết, nhưng bù lại khoảng 30 sân cỏ được thiết kế rất chi tiết. Hiệu ứng Blur (mờ ảo) từng có ở phiên bản trước giờ đây không có trong các đoạn "cắt cảnh" và các pha chiếu chậm nữa. Tuy cấu hình có vẻ nhẹ hơn FIFA 07 nhưng FIFA 08 đã dứt khoát từ bỏ dòng card MX. Khi không đáp ứng được card đồ hoạ, bạn sẽ gặp một màn hình đen khi vào game. Nếu bạn muốn tiếp tục niềm đam mê, bạn nên nâng cấp lên NVIDIA FX5200 hay ATI Readeon 8500 trở lên. Tuy nhiên nếu có khả năng, bạn nên thử ngay phiên bản FIFA 08 trên Xbox 360 hoặc PS3, bạn sẽ cảm nhận được sự khác biệt về đồ họa so với phiên bản trên PC.

Âm thanh ở FIFA 08 theo cảm nhận chủ quan là hay hơn 07. Nhạc nền được thực hiện rất xuất sắc nhờ sự pha trộn giữa 50 bài hát sôi động, tạo nên sự phấn khích khi bước vào các trận đấu. Bên cạnh đó, khi đã vào trận, những tiếng cổ vũ khích lệ của khán giả khi bạn tấn công đều phản ánh rất chân thực và rõ ràng. Lời bình luận trong game được thực hiện bởi Martin Tyler và Andy Gray vẫn được đánh giá cao.

ĐẤU TRƯỜNG ONLINE

FIFA 08 vẫn giữ 2 mục online cơ bản là Direct IP và Multiplayer LAN. Tuy nhiên 2 chế độ này đã có sự khác biệt lớn. Direct IP chỉ hỗ trợ tối đa 2 người, trong khi đó mục Multiplayer LAN giúp bạn tạo 1 room và hỗ trợ đến 8 người (4 vs 4). Nếu bạn sử dụng FIFA 08 có bản quyền, bạn sẽ được tham gia các trận tranh tài online ngay trên server của EA Sports, được tham gia vào những giải đấu tự do (hỗ trợ đến 32 người).

LIỆU BẠN ĐÃ SẴN SÀNG VỚI FIFA 08?

Số lượng, chế độ chơi phong phú, cùng với những bổ sung lớn về cách chơi, FIFA 08 xứng đáng có một chỗ trang trọng trong kệ game thể thao nhà bạn, thậm chí game còn rất đáng giá với số tiền bạn bỏ ra để mua bản quyền game. Vì chính FIFA 08 sẽ là chiếc cầu kết nối thân thiết để kết bạn và là cơ hội để bạn thể hiện tài năng của mình.

NGỌC THẮNG - TRƯỜNG SƠN

COMPANY of HEROES

Đôi bờ chiến tuyến

Nhắc đến Company of Heroes – Biệt đội anh hùng, hẳn nhiều người vẫn còn chưa phai cảm xúc về một game mang trong mình tính bi hùng của trận đại chiến lớn nhất trong lịch sử loài người, thế chiến thứ II. Company of Heroes xứng đáng là bản hùng ca về người lính trong ngành công nghiệp game, như "Giải cứu binh nhì Ryan" (Saving Private Ryan) trong điện ảnh vậy.

Trước thành công rực rỡ như thế của Company of Heroes (CoH), không có gì lạ khi THQ và Relic quyết định làm tiếp một bản mở rộng với cái tên Opposing Fronts (OF) – Đôi bờ chiến tuyến. Đúng như tên gọi, OF không chỉ "ưu ái" quân Đồng Minh nữa, mà còn diễn tả cuộc chiến từ góc nhìn của phía bên kia, quân Đức.

Ở OF, người chơi sẽ được sử dụng hai đội quân mới ở phần chơi chiến dịch: quân Anh và Panzer Elite của quân Đức. Quân Anh rõ ràng không giống với quân Mỹ trong bản gốc, còn Panzer Elite cũng có sự khác biệt so với quân Đức ở CoH. Mỗi đội quân sẽ có một phần chơi chiến dịch riêng, gắn với những trận đại chiến tại châu Âu, sau khi quân đồng minh đổ bộ lên Normandy vào ngày D-Day.

Operation Market Garden – Không thể lùi

Trong chiến dịch Operation Market Garden nổi tiếng trong thế chiến thứ II, diễn ra từ 17 – 25/9/1944, quân Đức buộc phải giữ vững phòng tuyến Hà Lan – Bỉ, trấn giữ phía Bắc nước Đức trước sức tấn công của quân Đồng Minh, mà đặc biệt là các cuộc đột kích táo bạo của lính dù Anh.

Phần chơi này, quân Đức có các nhiệm vụ chủ yếu là lập các phòng tuyến phòng ngự, hoặc phá hủy cầu để ngăn cản quân Đồng Minh tiến quân. Mở đầu chiến dịch, người chơi (đặc biệt nếu là người chơi mới) sẽ hơi bị "ngợp" trước cuộc đổ bộ chớp nhoáng của quân Anh bằng đường không. Trên bầu trời tiếng máy bay quân Anh - có cả lực lượng biệt kích tinh nhuệ Commandos - rít lên, lượn qua từng đợt, lính dù được thả xuống và tấn công vào các vị trí phòng không nằm rải rác trên bản đồ. Bạn sẽ cần phải nhanh chóng tập hợp lực lượng, bảo vệ các họng súng phòng không. Tuy có lợi thế với các loại súng, pháo và xe thiết giáp có sẵn để bảo vệ mục tiêu, nhưng nên nhớ rằng dù bộ binh của Panzer Elite rất đa năng (có cả khả năng sửa chữa) nhưng lại không có sức tấn công mạnh, và có số lượng hạn chế. Vì vậy, hãy chọn những vị trí thích hợp để phòng ngự, tận dụng những vị trí ẩn nấp tốt, nhằm tránh thương vong cho binh lính.

Quân Panzer Elite trong OF được xây dựng với ý tưởng về một đội quân cơ động, với hỏa lực mạnh để phục vụ chiến thuật tấn công dồn dập, tràn ngập trận địa và nhanh chóng chiếm lĩnh mục tiêu. Panzer Elite có nhiều các loại tăng, thiết giáp và xe cơ giới phục vụ chiến đấu khác nhau, mỗi loại có các đặc tính riêng để đảm nhận những nhiệm vụ riêng biệt. Do vậy, chúng rất mạnh nếu được kết hợp với nhau, như những loại tăng chuyên "săn" xe tăng đối phương, hoặc các loại thiết giáp với súng máy chuyên dùng để trị bộ binh, chuyên đi trước càn quét và bảo vệ cho bộ binh theo sau. Cũng có những loại thiết giáp mang theo súng cối để giã vào trận địa, hay tạo ra "bọ nổ" luồn sâu vào trong trận địa đối phương và phá hủy những vị trí quan trọng. Xe Elite Scout còn có khả năng chiếm lĩnh mục tiêu mà không cần nâng cấp, và có loại xe cơ giới khác có thể đi theo để sửa chữa cho tăng và thiết giáp...

Lính bộ binh của Panzer Elite khá đa năng, có thể xây, sửa xe cộ như Engineers của quân Mỹ, lại có khả năng chiến đấu không tệ và biết sử dụng nhiều loại khí tài khác nhau. Tuy thế, điểm yếu là

Company of Heroes - Opposing Fronts			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
THQ			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2GHz
Relic		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	64MB (hỗ trợ Pixel Shader 1.1)
Chiến thuật thời gian thực			
NGÀY PHÁT HÀNH	24/09/07		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	10GB
ESRB	Mature	OS	Windows XP/Vista

cái gì quân chủng này cũng làm được nhưng làm cái gì cũng... dở. Xây và sửa chữa cầu đường, khí tài khá chậm, còn chiến đấu thì không được mạnh lắm, do đội hình ban đầu chỉ có 3 người, mặc dù bạn có thể nâng cấp số lượng này lên, và nâng cấp khả năng sửa chữa của lính. Một điểm đặc biệt quan trọng là hãy cố gắng giữ những cựu binh sống sót, họ sẽ có thể nâng cấp để tăng khả năng tấn công, phòng ngự.

Quân bộ của Panzer Elite có tốc độ di chuyển khá nhanh, và được hỗ trợ bởi thiết giáp chở quân, điều này cũng phục vụ cho nhu cầu trên chiến trường, bởi bạn sẽ phải thường xuyên điều quân đến các vị trí khác nhau trên bản đồ để phòng thủ. Lính bộ Panzer Elite cũng có những tính năng khá thú vị khác, như có thể đặt mìn tại các ngôi nhà, mục tiêu chiến thuật (strategic points) để "bẫy" quân đối phương.

Khác với quân Mỹ trong bản gốc, quân Đức không được pháo binh và không quân hỗ trợ nhiều, mà phần lớn hỗ trợ là việc nâng cấp các tính năng cho đơn vị lính, hoặc được cung cấp thêm quân. Điều này là hợp lý vì lúc này quân Đồng Minh hầu như đã làm chủ bầu trời, và quân Đức chỉ còn biết co cụm lại để phòng ngự.

Liberation Caen – Giải phóng Caen

Chiến dịch của quân Anh là trận đánh giải phóng thành phố Caen trên lãnh thổ nước Pháp. Đây là trận chiến cực kỳ đẫm máu, 2 bên giằng co đến gần 2 tháng bởi tính chất quan trọng của nó. Thành phố này rất có giá trị trong tuyến phòng ngự châu Âu của quân Đức. Do đó, quân Đồng Minh thì quyết chiếm, còn quân Đức thì quyết giữ.

Kiểu mở đầu của quân Anh trong phần chơi chiến dịch này khá giống với quân Mỹ ở bản gốc, mở màn bằng việc bị phục kích với đoạn phim khá hào hùng. Người từng chơi CoH sẽ có phần quen thuộc hơn với quân Anh, do có nét hơi giống quân Mỹ. Nhưng càng "đi sâu" thì bạn sẽ thấy cách đánh của quân Anh khác hẳn.

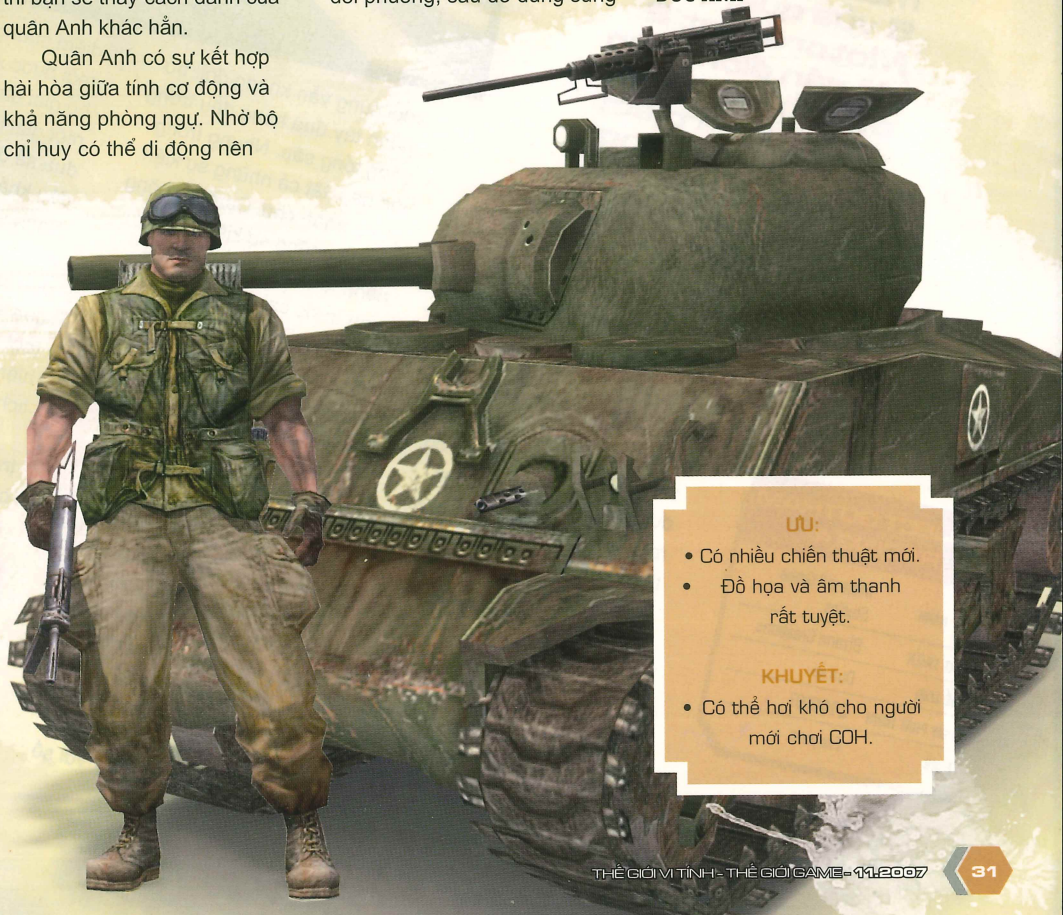
Quân Anh có sự kết hợp hài hòa giữa tính cơ động và khả năng phòng ngự. Nhờ bộ chỉ huy có thể di động nên quân Anh có tính cơ động cao. Không chỉ thế, lính công binh của quân Anh (Sapper) có khả năng xây dựng các hệ thống phòng ngự cực tốt, với các đoạn hào, hay các ụ pháo, phòng không, súng cối... Điều này làm khả năng phòng ngự và giữ các vùng đất vừa mới chiếm được, chống phản công của quân Anh là cực tốt. Thế nên cách đánh chậm, chắc, lấn dần lãnh thổ của quân Anh cũng thể hiện phần nào tính cách lạnh lùng "phớt ăng-lê" của người Anh.

Quân Anh có khả năng xây dựng các ụ pháo, nên một trong những lợi thế là có thể "dập pháo" tự do. Hạ lệnh cho các đơn vị pháo bắn ầm ầm xuống đầu quân đối phương đang tiến công, hay bắn phá tan nát các cứ điểm phòng ngự, trước khi cho bộ binh và xe tăng vào "giải quyết nốt" là cách đánh thường xuyên được sử dụng. Bộ binh Anh tuy không đa năng như quân Đức, nhưng được chuyên môn hóa rất cao. Tầm bắn ngắm của lính Anh khá xa, nên có thể sử dụng chiến thuật dùng xe tăng đi trước để phát hiện đối phương, sau đó dùng súng ngắm tiêu diệt. Tăng Cromwell của Anh cũng khá mạnh, có thể đối chọi lại được với tăng Panzer của quân Đức.

Đồ họa và âm thanh của OF vẫn giữ được "phong độ", đưa người chơi sống lại những giây phút chiến tranh ác liệt trong đại chiến thế giới thứ 2. Từ những người lính cho đến các ngôi nhà, cứ điểm hay các loại xe cơ giới đều trông rất đẹp và chi tiết. Các hiệu ứng cháy nổ tuyệt vời. Và âm thanh rất xuất sắc, bạn có thể nghe thấy tiếng la hét đến khản giọng của những người lính gọi nhau trên chiến trường. Nhưng khi chuyển màn hình đến vị trí không có chiến sự, thì tiếng súng nổ, tiếng người la hét sẽ nhỏ dần và không nghe thấy nữa. Tuy nhiên, dường như OF không hào hùng, bi tráng bằng CoH, có lẽ do bản gốc được ưu tiên hơn vì nói về... quân Mỹ.

Với thương hiệu Company of Heroes ở phía trước, chắc chắn có thể yên tâm rằng OF là một game đáng giá, tăng thêm sức nặng của CoH trong làng game chiến thuật và trong lòng game thủ.

ĐỨC ANH



ƯU:
- Có nhiều chiến thuật mới.
- Đồ họa và âm thanh rất tuyệt.

KHUYẾT:
- Có thể hơi khó cho người mới chơi COH.

PGR4

ĐƯỜNG ĐUA MÙA BÃO

Không hẹn mà gặp, hai anh tài của thể loại đua xe (độc quyền cho Xbox 360) đều chọn năm nay để ra mắt phiên bản mới. Cuối tháng 5 vừa qua, Forza Motorsport 2 đã cán đích. Còn đầu tháng 10 này, đến lượt Project Gotham Racing bắt đầu "chặng đua" của mình với phiên bản thứ 4.

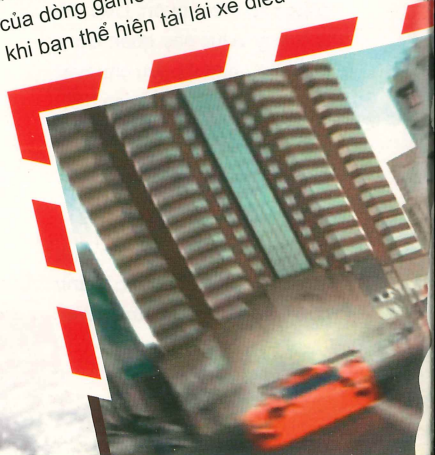
Trong phiên bản này, bên cạnh những cải tiến thông thường của các game đua xe như bổ sung thêm danh sách xe cộ, đưa vào những chặng đua mới, tinh chỉnh lại đồ họa, âm thanh, hãng phát triển Bizarre Creation còn mạnh dạn tích hợp thêm ba sự thay đổi hoàn toàn mới rất thú vị.

Các mùa giải sôi động

Sự thay đổi thứ nhất là ở phần chơi đơn theo sự nghiệp (Gotham Career). Mục tiêu cuối cùng vẫn không đổi: trở thành tay đua hàng đầu trong bảng tổng sắp. Nhưng trong lần này, tất cả những sự kiện trong phần chơi Career không còn là những sự kiện đua riêng lẻ muốn tham gia cái nào trước cái nào sau cũng được (miễn là đã được "mở" ra), mà được sắp xếp theo chiều hướng thực tế hơn. Đó là việc tham gia các giải đấu theo lịch định.

Bạn sẽ được cung cấp một lịch thi đấu của các giải đua (Championship) - hay các sự kiện theo thư mời (Invitational). Thời gian sẽ trôi qua và dừng lại ở những ngày diễn ra các giải này cho bạn lựa chọn. Mỗi giải đấu thường bao gồm từ 3 chặng đua trở lên, bạn phải hoàn thành tất cả các chặng này với số điểm chung cuộc đầu bảng mới được xem là thắng toàn bộ giải đấu. Tuy cùng trong một giải nhưng mỗi chặng đua sẽ đưa ra những kiểu thi đấu khác nhau: có thể là đua giành vị trí hạng nhất như truyền thống, đua tính giờ, đua loại dần người đứng chót, đua vượt qua các Cone Gate (cột ngăn đường đua), hay thể hiện trình độ "tay lái lụa" để tích lũy điểm Kudos...

Điểm Kudos cũng là một trong những đặc trưng riêng của dòng game PGR, có được khi bạn thể hiện tài lái xe điêu



PROJECT GOTHAM RACING 4	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Bizarre Creations
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	2/10/2007
ESRB	Everyone

luyện, lá lướt như ôm cua, lết bánh, nhấc bánh... Trong PGR 4, điểm Kudos chính là tiền thưởng khi bạn hoàn thành cuộc đua, và được dùng để mua thêm các xe mới, chế độ đua mới hay phụ kiện nón bảo hiểm cho tài xế. Trong khi đó, Invitational là những sự kiện đua đơn lẻ và bạn có thể chọn tham gia hay không tùy thích. Thử thách trong những sự kiện này cũng khó hơn so với việc tham gia các giải đấu. Cuối cùng là các sự kiện Major, chỉ diễn ra khi bạn du đấu từ châu lục này sang châu lục khác. Đây là những giải quan trọng nhất vì người thắng cuộc sẽ có được rất nhiều điểm thưởng, từ đó sẽ cải thiện đáng kể vị trí của mình trong bảng xếp hạng.

Việc sắp xếp chế độ chơi theo lịch trình như vậy có điểm mạnh là tạo cho người chơi cảm giác tương tự như các tay đua trong thực tế với những mùa giải diễn ra liên tục trong năm. Tuy nhiên, việc thay đổi này có thể khiến nhiều người chơi bực mình: nếu bạn hoàn thành một chặng đua với vị trí không cao hay lỡ bỏ qua một giải nào đó thì bạn không có cách nào có thể tham gia lại giải thi đấu đó ngoại trừ chờ đến... mùa giải năm sau.

Hai bánh thách thức bốn bánh

Nét đổi mới thứ hai của PGR 4 là ngoài những chiếc xe hơi thể thao như truyền thống, lần đầu tiên trong game có sự hiện diện của những chiếc môtô. Cũng như xe hơi, các môtô trong game đều là xe của những hãng danh tiếng như Ducati, MV Augusta, BMW hay Suzuki. Cũng do sự hiện diện của những chiếc môtô nên lần đầu tiên trong game có chế độ cho người chơi tùy biến ngoại hình nhân vật của mình.

Tuy nhiên khả năng tùy biến còn khá đơn giản, chỉ bao gồm giới tính, mẫu hoa văn, màu sắc quần áo và mẫu mũ bảo hiểm. Một điểm khá lạ là nhà sản xuất không hề

chia nội dung đua môtô và xe hơi mà cho cả hai... đua cùng nhau. Điều này cũng tạo đôi chút thú vị nhưng nếu chơi sâu sẽ khiến cho người chơi cảm giác không mấy cân bằng vì đối với những đường nhỏ hẹp theo truyền thống của dòng game, với vóc dáng nhỏ gọn, xe môtô tỏ ra có lợi thế nhất định hơn xe hơi. Hơn nữa, xe môtô còn có những khả năng kiếm điểm Kudos mà xe hơi không thể làm được như bốc đầu hay nâng đuôi. Nhìn chung, sự hiện diện của xe môtô chỉ giúp người chơi có thêm sự lựa chọn ngoài những chiếc "xế hộp" quen thuộc, chứ vẫn chưa thực sự tạo được ấn tượng độc đáo và hấp dẫn trong lối chơi. Bên cạnh môtô, danh sách xe hơi của PGR 4 cũng được cập nhật thêm những "anh tài" mới trong làng xe thể thao thế giới như Ferrari 599 GTB Fiorano, Ferrari FXX, Koeniggsegg CCX hay Gumpert Apollo.

"Phong ba bão táp"

Điểm thay đổi cuối cùng, và có lẽ là sự thay đổi đáng giá nhất trong phiên bản PGR này là việc thêm vào các hiệu ứng thời tiết. Giờ đây, bên cạnh những ngày nắng đẹp, những đêm sáng sao, bạn còn phải thi đấu trong các điều kiện thời tiết rất đa dạng, từ âm u, mưa nhẹ, mưa to, tuyết rơi, sương mù cho đến cả khi bão quét đến. Sự hiện diện của các loại thời tiết khác nhau này không những làm game trở nên sinh động hơn với hiệu ứng từ các hạt nước mưa, ánh sáng mặt trời bị mây che phủ hay tuyết phủ trắng xóa đường đua mà còn ảnh hưởng rất lớn đến lối chơi. Thử tưởng tượng lúc đang cần quẹo gấp tại các khúc cua gắt, nếu không xử lý kịp, để xe trượt vào vũng nước mưa thì bạn biết hậu quả sẽ như thế nào rồi đấy. Điều kiện thời tiết càng xấu, việc lái xe sẽ càng khó khăn hơn rất nhiều. Đây quả là thử thách không nhỏ và hết sức thú vị cho bất kỳ người chơi nào.

Cũng nhờ sự hiện diện của các điều kiện thời tiết này, mảng đồ họa của game, vốn đã thuộc hàng chất lượng rất cao trong dòng game đua xe, nay còn xuất sắc hơn nữa. Dòng game PGR vốn nổi tiếng trong việc thể hiện quang cảnh các thành phố y hệt như thực tế, thì trong phiên bản thứ 4 này, khả năng đó lại được phát huy hơn nữa khi game bổ sung thêm các địa danh mới như các thành phố Thượng Hải, Macau, Quebec hay St. Petersburg. Thêm vào đó là việc thể hiện động tác nhân vật của các tay lái môtô khi biểu diễn kỹ xảo trên xe hoặc làm các động tác khiêu khích đối phương. Bên cạnh đó, phần âm thanh và âm nhạc của game vẫn giữ nguyên phong cách từ những phiên bản trước, với đủ mọi thể loại nhạc, từ dance, rock, nhạc điện tử đến jazz và cổ điển, đủ sức làm hài lòng bất cứ "tai" nghe nhạc nào của người chơi.

Xứng đáng

Nhìn chung, trong ba cải tiến nổi bật nhất của PGR 4, chỉ có yếu tố bổ sung các hiệu ứng thời tiết là thực sự đáng giá và ấn tượng, trong khi chế độ Career mới cũng như sự xuất hiện của những xe môtô có thể làm một số người chơi chưa thực sự hài lòng. Tuy nhiên, đây chỉ là những "hạt sạn" nhỏ nhặt và hoàn toàn không làm PGR 4 mất đi giá trị vốn có mà dòng game này đã gầy dựng được trong lòng người hâm mộ. Nếu không có sự hiện diện của Forza Motorsport 2, thì có lẽ sẽ khó tìm được đối thủ nào xứng tầm có thể cạnh tranh vị trí "game đua xe hay nhất dành riêng cho hệ máy Xbox 360" của Project Gotham Racing 4.

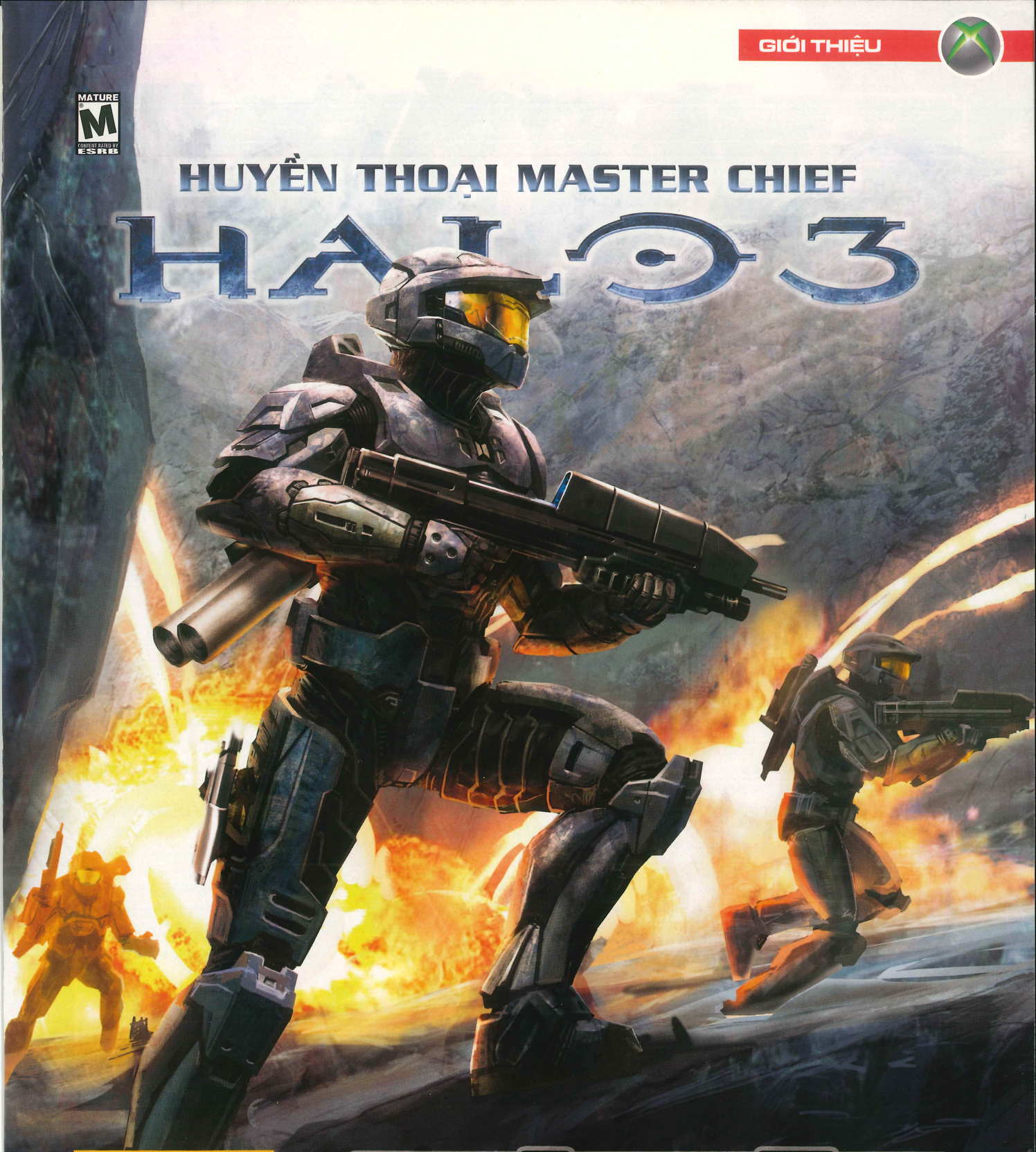
THANH LONG

Cộng Đồng Game Online Việt Nam
JOIN PLAY TALK GAME
www.Gamelink.vn
Connecting Gamer

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

HUYỀN THOẠI MASTER CHIEF

HALO 3



Halo 3	
PHÁT HÀNH	
Microsoft Game Studios	
PHÁT TRIỂN	
Bungie	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	25/09/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

Vượt qua tác phẩm điện ảnh Spider Man 3 của đạo diễn Sam Raimi, qua cả tập truyện Harry Potter thứ bảy "Harry Potter and the Deathly Hallows" của nữ nhà văn J.K Rowling, với 170 triệu đô la thu được từ hơn 10.000 cửa hàng bán lẻ chỉ trong 24 giờ đầu phát hành, Halo 3, một trong những át chủ bài của Microsoft dành cho hệ Xbox 360 đã thiết lập kỉ lục mới trong làng giải trí Mĩ.

Thành công này không chỉ làm đội ngũ phát triển trò chơi Bungie cảm thấy vinh dự mà còn là giá trị tinh thần cho các fan của trò chơi, những game thủ không ngủ để xếp hàng chờ mua dĩa game mới nhất của trò chơi.

Quá khứ và hiện tại

Phát triển vượt bậc về khoa học kĩ thuật, nhân loại bắt đầu khai phá những vùng đất mới trong vũ trụ để làm nơi định cư mới. Tuy nhiên, trong quá trình khai phá này, họ tình cờ dụng độ với những sinh vật ngoài vũ trụ - lực lượng Covenant vào năm 2525. Với sự hỗ trợ đắc lực của Master Chief, nhân loại đã dành được một số thắng lợi ở một số chiến trường then chốt. Nhưng với bản chất bền bỉ, gan lì và trình độ công nghệ vượt trội hơn, Covenant sớm lật ngược được thế cờ. Trước tình thế này đạo luật Cole Protocol được ban hành. Theo đó, toàn bộ quân Trái Đất chiến đấu với Covenant không được phép rút quân với bất kỳ lý do nào. Mặt khác, khi có sự cố, các phi thuyền và mọi dữ liệu liên quan đều tự động phá hủy với mục đích bảo đảm quê nhà Trái Đất không bị những sinh vật hiếu chiến trên phát hiện ra. Tuy nhiên, kế hoạch trên đã không thành công như mong đợi, bằng chứng là Covenant đã có dịp "viếng thăm" quê nhà của loài người (trong Halo 2).

Halo 3 tiếp tục mở ra những sự kiện trên hành tinh xanh, sau khi nơi này trở thành nơi tập kích mới của Covenant. Master Chief và lực lượng UNSC (United Nations Space Corps) có nhiệm vụ ngăn chặn quân Covenant khi chúng đang tìm cách kích hoạt Halos – một loại vũ khí có thể hủy diệt Trái Đất trong nháy mắt...

Bình cũ rượu mới

Những gì mà Halo 3 đem lại chủ yếu dựa trên nền tảng của hai phiên bản đầu. Bởi vậy, gần như không có nhiều tính đột phá về cách chơi. Đây cũng là điều dễ hiểu bởi cả Halo và Halo 2 đã tiến gần đến đỉnh điểm của cách chơi xuất sắc và một engine đồ họa tận dụng gần như triệt để giới hạn của hệ máy Xbox.

Sự cân bằng giữa các loại vũ khí cận chiến, súng và lựu đạn luôn là điểm mạnh của dòng game Halo, và ở Halo 3 điều này vẫn tiếp tục được khẳng định. Ngoài kho vũ khí quen thuộc như Assault Rifle, Shotgun, Rocket Launcher, Carbine... Halo 3 được cập nhật thêm kho vũ khí mới để mở rộng phạm vi lựa chọn cho game thủ. Trong số này, ấn tượng nhất có thể kể đến Mauler, khẩu shotgun một tay rất cơ động để đối phó với đám The Flood trong game. Uy lực không kém là Brute Spiker, một loại súng lục tự động nhưng bắn rất nhanh và tạo sát thương cực kỳ ấn tượng ở tầm gần và xa. Đặc biệt, khi có cặp súng này, việc xuyên thủng giáp trụ đối phương chỉ là chuyện nhỏ.

Tất nhiên, hai vũ khí mới đề cập ở trên chỉ là phần rất nhỏ trong bảng danh sách và không phải lúc nào cũng là lựa chọn lý tưởng nhất trong các trận giao tranh. Bạn có thể sử dụng Spartan Laser để đốt cháy xe đối phương, dùng Gravity Hammer để thử sức bền của đám Brute hay tháo các ụ Plasma Cannon bên vệ đường để giải vây khi bị đối thủ vây quanh. Điều lưu ý là khi

NHỮNG CHUYỆN XUNG QUANH HALO

- Theo thống kê của tạp chí USA Today, 1/4 học sinh tại bang Ohio đã xin nghỉ học trong ngày 25/9 (ngày phát hành Halo 3) vì lý do "sức khỏe". Tạp chí này còn dự đoán, số học sinh đó sẽ xin nghỉ tiếp vài ngày tiếp theo do "ốm" chỉ để ngồi nhà chơi game.
- Halo ban đầu được dự tính sẽ phát triển trên hệ máy Dreamcast, tuy nhiên thất bại của hệ máy này đã khiến Master Chief và Bungie sớm nói lời từ biệt.
- Vào tháng 01/2007, tổng biên tập của IGN Matt Casamassina cho biết ông đã có dịp thử qua phiên bản demo Halo dành cho Nintendo DS. Tuy nhiên, ngày 05/10/2007, Brian Jarrard - một nhân viên của Bungie cho biết phiên bản demo trên là có thật nhưng hiện tại dự án này đã bị hủy.
- Không chỉ game, mà những thứ liên quan đến trò chơi Halo 3 đều bán đắt như tôm tươi trên eBay. Điển hình như một fan hâm mộ trò chơi có tài khoản trên eBay là Directsalesprice đã quyết định trả tới 21.149 USD, chỉ để mua lại một bộ trang phục Master Chief.
- Theo thông báo của hệ thống siêu thị bán lẻ Best Buy, 1/3 số đĩa Halo 3 bản Limited Edition bị xước bề mặt. Ngay khi nhận được ý kiến phản hồi của game thủ, hãng này đã lập tức đề nghị những người vừa mua hàng mở ngay niêm phong đĩa ra kiểm tra để đổi lại ngay nếu cần thiết. Đây là điều chưa từng xảy ra trong những đợt phát hành game trước.

sử dụng những vũ khí hạng nặng kể trên, tốc độ di chuyển của bạn sẽ chậm hẳn lại, và lúc này góc quay camera sẽ tự chuyển sang góc nhìn thứ ba, cơ hội tốt để bạn có thể chiêm ngưỡng chúng.

Đi bộ không phải là thượng sách trong Halo 3, bởi bạn có thể ngắm cảnh cùng đồng đội trên các phương tiện cơ giới như xe vượt địa hình được trang bị súng máy Warthog, phi thuyền một người lái có tốc độ cực nhanh Ghost hoặc xe chiến đấu 2 chỗ ngồi Brute Prowler – một phiên bản cải tiến của chiếc Warthog dành cho phe Covenant. Ngoại trừ chơi co-op cùng bạn bè, nếu đang solo, bạn nên tranh thủ vào vị trí tài xế bởi máy xử lý không được "ngọt" cho lắm.

Nét mới trong Halo 3 là bạn được trang bị thêm những vật dụng đặc biệt để hỗ trợ trong chiến đấu. Điển hình như "lá chắn bong bóng" (Bubble Shield) có thể bảo vệ bạn và đồng đội tạm thời bằng cách ngăn những trận mưa đạn, lựu đạn nổ từ phía đối phương. Trong trường hợp đối phương sử dụng lá chắn trên bạn có thể dùng Energy Drainer để rút cạn nguồn

năng lượng phát ra từ lá chắn để "làm gỏi" chúng dễ dàng hơn. Nếu thích tấn công vào ổ địch một cách bất ngờ đồng thời bảo đảm an toàn, bạn có thể thử cảm giác biến thành người vô hình qua dụng cụ Invisibility. Ngoài ra còn có thiết bị làm nhiễu sóng Jammer (chỉ có trong mục chơi mạng) cho phép bạn tạo ra mục tiêu giả trên radar đối phương rất tiện lợi trong những tình huống như cướp cờ của chúng về căn cứ. Sự góp mặt của những vật dụng trên cho cả hai phần chơi đơn và mạng đã làm sức hấp dẫn của trò chơi tăng lên đáng kể. Việc này đồng nghĩa với người chơi phải xử lý tình huống linh hoạt hơn trước để đối phó những bạn cùng chơi khác.

Chiến trường đa phương

Với tổng cộng chín chương và được chia làm nhiều cảnh, chiến dịch trong Halo 3 có cấu trúc không khác lắm với hai phần trước. Điểm duy nhất tạo nên khác biệt nằm ở phần chơi phối hợp (co-op) vốn chỉ hỗ trợ hai người như trước đây đã được nâng lên gấp đôi thông qua dịch vụ Xbox Live. Bên cạnh đó, phần chơi mạng tiếp tục là tâm điểm của Halo 3 với khả năng hỗ trợ 16 người trong 11 bản đồ khác nhau với các kiểu chơi thông dụng Deathmatch (Solo Slayer), Team Deathmatch (Team Salyer) hay Capture the flag. Ngoài ra, game thủ còn có cơ hội thưởng thức hai kiểu chơi mới là Territories và Infection.

Một chức năng mới trong phần chơi mạng này là The Forge - công cụ chỉnh sửa cho phép tùy biến các vị trí của vũ khí, xe cộ... trong bản đồ có sẵn, sau đó chia sẻ cùng các bạn chơi khác để cùng nhau thưởng thức. Song song đó, game còn cung cấp tính năng lưu phim và chụp hình "Saved Films" cho phép bạn lưu lại những khoảnh khắc đáng nhớ trong Halo 3 và chia sẻ với cộng đồng trên mạng.

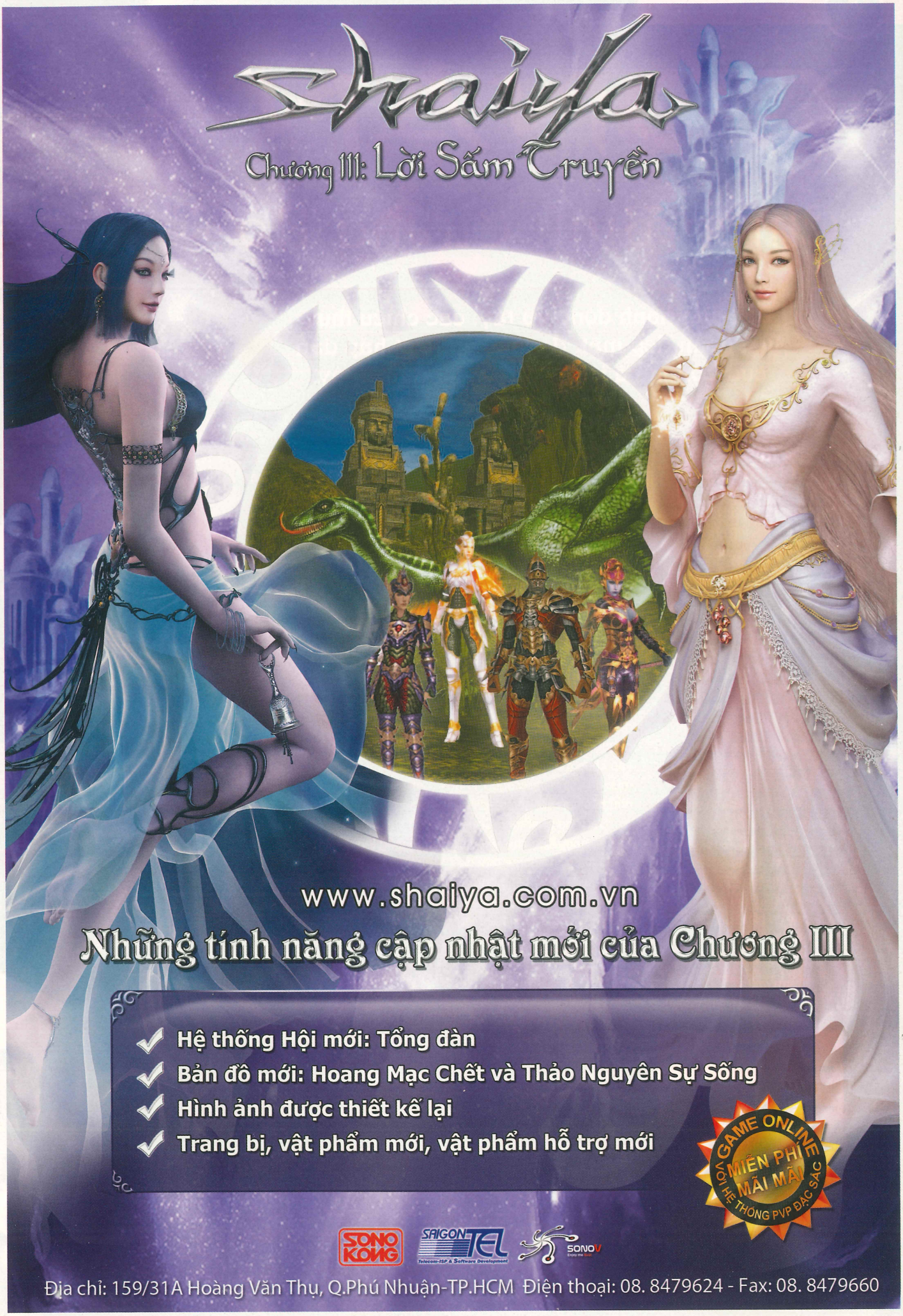
Âm sắc

Không cần mổ xẻ những engine cao cấp mà chỉ dựa trên "cây nhà lá vườn" là Halo Engine kết hợp với hiệu ứng vật lý Havok, Halo 3 vẫn thể hiện được những khung cảnh lớn, ấn tượng và có chiều sâu khi so sánh với các game hành động khác đang góp mặt trên thị trường. Âm thanh trong game cũng đạt tới đỉnh nhờ những đoạn nhạc nền được phối rất bài bản, bắt được nhịp game và khiến người chơi không khỏi rạo rực mỗi khi xông pha trận mạc. Dàn diễn viên lồng tiếng quen thuộc trong Halo 2 hầu hết đều góp mặt trong Halo 3 và thể hiện tốt vai trò của mình. Halo 3 là đoạn kết đẹp của sêri Halo. Dư âm về trò chơi và huyền thoại Master Chief chắc chắn sẽ còn mãi trong trái tim người hâm mộ.

DIỆP KHANG

ƯU
- Cách chơi hấp dẫn.
- Âm và sắc được cải thiện.
- Nhiều bổ sung mới hấp dẫn.

KHUYẾT
- Đồng đội máy xử lý chưa tốt trong vài tình huống.


Shaiya
Chương III: Lời Sấm Truyền
www.shaiya.com.vn
Những tính năng cập nhật mới của Chương III
Hệ thống Hội mới: Tổng đàn
Bản đồ mới: Hoang Mạc Chết và Thảo Nguyên Sự Sống
Hình ảnh được thiết kế lại
Trang bị, vật phẩm mới, vật phẩm hỗ trợ mới
GAME ONLINE
MIỄN PHÍ
MÃI MÃI
VỚI HỆ THỐNG PVP ĐẶC SẮC
SONO KONG
SAIGON TEL
Telecom-ISP & Software Development
SONOV
Địa chỉ: 159/31A Hoàng Văn Thụ, Q.Phú Nhuận-TP.HCM Điện thoại: 08. 8479624 - Fax: 08. 8479660

CONAN

Chiến Binh Cuồng Nộ

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Các pha hành động đã tay, các chiêu thức liên hoàn đẹp mắt, đó là những nét hấp dẫn của Conan và là duy nhất của game này.

Sự trở lại của chiến binh vĩ đại

Conan the Barbarian, Chiến Binh Cuồng Nộ, người dũng sĩ mà đối thủ chỉ dám thì thầm cái tên trong sự sợ hãi, một lần nữa bước vào một cuộc chinh chiến mới qua game hành động cùng tên do Nihilistic Software và THQ phối hợp sản xuất. Là một chiến binh bước ra từ các câu chuyện thần thoại của tác giả Robert E. Howard, với lòng dũng cảm và sức mạnh vô song, một mình Conan cũng đủ gieo rắc kinh hoàng cho đối thủ trên khắp chiến trường. Lần này chàng dũng sĩ đang trên đường truy tìm các mảnh thất lạc của bộ áo giáp thần kỳ mang lại những khả năng phi phàm cho người mặc nó. Trong chuyến hành trình này, có biết bao đối thủ đang chờ đón anh, nhất là một kẻ vô cùng tham lam và độc ác nhưng lại có những quyền năng to lớn, đang âm mưu thôn tính cả thế giới. Những trận chiến ác liệt đang chờ đón bạn phía trước.

Conan	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Nihilistic Software
THỂ LOẠI	Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	28/09/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

Đánh đã tay...

Xét về cách chơi, Conan cho ta một cảm giác quen thuộc khi lựa chọn lối chơi hành động "hack and slash" với nhịp điệu game khá nhanh và chủ yếu phô diễn những đòn đánh đẹp mắt mà tượng đài God of War đã thể hiện rất thành công. Conan đã hoàn thành tốt phần việc này, nhưng xét về tổng quan game vẫn chưa thể đạt được đến mức độ chinh phục người chơi như bậc tiền bối nói trên.

Các nhà phát triển Conan ưu tiên hàng đầu cho việc xây dựng trong game một hệ thống chiêu thức liên hoàn đầy uy lực và kết thúc bởi một đòn chí mạng đẹp mắt, mang đậm chất điện ảnh đã từng xuất hiện trong siêu phẩm hành động "300" của đạo diễn Zack Snyder. Dựa vào thứ vũ khí bạn đang cầm như: đơn kiếm, song kiếmhay các vũ khí dài cầm bằng hai tay mà các chiêu thức sẽ thay đổi khác nhau, tăng thêm sự đa dạng của các đòn đánh. Khi mới bắt đầu trò chơi, bạn chỉ có một số chiêu thức cơ bản như nút "X" để thực hiện một đòn nhẹ, nút "Y" thực hiện đòn đánh mạnh và "B" thực hiện các đòn nắm vật. Nhưng khi tiêu diệt đối thủ hoặc mở các rương chứa dọc đường đi, bạn sẽ nhận được các "red rune" dùng để đổi các chiêu thức mới khi thu thập đủ số. Có rất nhiều chiêu thức đẹp mắt khác nhau bạn có thể mở ra được và hầu hết đều rất hữu dụng. Đặc biệt, khi bước vào những chặng sau của trò chơi, khi đối thủ xuất hiện đông và mạnh hơn.

Nếu bạn thi triển thành công các chuỗi đòn liên hoàn, thì thanh chỉ mức độ cuồng nộ của nhân vật sẽ tăng dần lên và khi đạt mức tối đa thì nhân vật của bạn sẽ chuyển sang chế độ cuồng nộ, khi đó sức mạnh các đòn đánh sẽ tăng lên nhiều lần. Bạn có thể duy trì được thời gian ở trong chế độ cuồng nộ này càng lâu sẽ càng đem lại lợi thế không nhỏ cho bạn trong các trận chiến. Ngoài ra, khi đã thu thập được các mảnh thất lạc của bộ giáp, Conan sẽ có thêm những phép thuật mới khá hiệu quả như đông cứng cả đám đông và lúc này bạn có thể ung dung "xơi tái" từng tên một. Nhờ tinh tương tác cao nên hầu hết mọi vật thể trong game đều có thể trở thành vũ khí nếu bạn biết tận dụng tốt. Bạn có thể nhặt các hòn đá hoặc các rương chứa đồ lớn để ném vào đối thủ tạo thành các đòn sát thương rất lớn, hoặc bạn sử dụng đuốc

ƯU

- Các chiêu thức đẹp mắt và đã tay.
- Các trận đánh trùm đa dạng và khá hấp dẫn.

KHUYẾT

- Đồ họa và âm thanh chưa thật sự tương xứng với hệ máy next-gen.
- Phần cốt truyện và giải đố còn đơn giản.

để đốt cháy các lều, thuyền chiến đối phương hoặc sử dụng chúng như một món vũ khí thông thường. Mặt khác, bạn có thể tận dụng triệt để các vũ khí từ các đối thủ thay thế cho vũ khí mặc định ban đầu là kiếm.

Các trận đánh trùm cũng là những trường đoạn khó quên trong Conan. Bạn không thể đơn giản tấn công theo kiểu thông thường mà phải trải qua nhiều giai đoạn khác nhau. Mỗi con trùm sẽ có một chiến thuật đánh khác nhau đòi hỏi người chơi tự khám phá để làm đa dạng lối chơi của mình. Chịu ảnh hưởng từ các loạt game Shenmue, God of War, nên trong Conan bạn thường xuyên bắt gặp các QTE (Quick Time Event) xuất hiện trong các trận đấu trùm. Các QTE đòi hỏi người chơi phải thao tác đúng thời điểm các phím bấm để có thể kết liễu con trùm.

Do đã dồn hết "tinh hoa" vào phần hành động nên cốt truyện game được xây dựng khá đơn giản.Nó chỉ đơn thuần đóng vai trò dẫn dắt người chơi qua các màn khác nhau và làm nền cho các pha hành động đẹp mắt. Phần tìm đường cũng không làm bạn vất vả chút nào khi các màn chơi đều được xây dựng theo kiểu tuyến tính. Trong khi đó, việc giải quyết các câu đố tương đối ít chỉ gồm có một số cơ quan, chướng ngại mà bạn có thể dễ dàng vượt qua.

...nghe nhìn chưa thật đã

Mặc dù được phát triển trên nền next-gen là Xbox 360 nhưng hình ảnh và âm thanh trong Conan chưa thật sự tương xứng với sức mạnh hệ máy này. Phần đồ hoạ của game mặc dù không bị xếp vào hàng tệ, nhưng chưa đạt đến ngưỡng khiến mọi người phải trầm trồ. Phông nền của game được thực hiện khá giả tạo và không có nhiều cảnh hùng vĩ. Dù nhà sản xuất đã mạnh dạn sử dụng engine của game để tạo nên các đoạn phim cắt cảnh, nhưng hiệu quả lại không được như họ mong đợi. Người chơi không khỏi tiếc nuối nhớ đến những đoạn phim cắt cảnh theo kiểu CG (Computer Graphics) tuyệt đẹp ở những game khác khi phải chứng kiến những đoạn phim không được đầu tư đúng mức trong Conan. Khâu âm thanh cũng đem lại cho ta cảm giác nhàn nhạt khi nhạc nền không thật sự nổi bật, khó lòng lôi cuốn được người chơi. Ngay cả phần lồng tiếng cho nhân vật Conan và các NPC khác cũng có vẻ thiếu sinh khí. Có thể nói phần nghe - nhìn trong Conan chỉ đạt được mức trung bình.

Lời kết

Nhìn chung, tuy chưa đạt đến mức độ tuyệt phẩm mà chỉ dừng lại ở mức khá nhưng Conan vẫn có thể thu hút người chơi bởi những pha hành động rất riêng của mình. Những người yêu thích thể loại "hack and slash" có thêm một cái tên trong bộ sưu tập của mình. Với khoảng 10 giờ chiến đấu thật "đã tay", Conan có thể là một lựa chọn tốt để bạn xả "stress" sau một ngày làm việc căng thẳng.

MẠNH CƯỜNG

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

BÀI CA VỀ MỘT NGƯỜI ANH HÙNG

Khi Square Enix công bố sẽ tung ra bộ sưu tập của Final Fantasy VII, nhiều người hâm mộ của FFVII đã có chút hoài nghi, lo sợ bộ sưu tập này sẽ làm mờ đi danh tiếng của kiệt tác Final Fantasy VII ra đời vào năm 1997. Cho đến khi phim Final Fantasy VII Advent Children xuất hiện những người hâm mộ đã bớt đi nỗi lo lắng này và cảm thấy phấn chấn phần nào với kết cục của Final Fantasy VII.

CRISIS CORE FINAL FANTASY 7	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	13/09/2007
ESRB	Đang đợi đánh giá

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

LỐI CHƠI HẤP DẪN

Tôi thật sự sung sướng và vui mừng báo tin Crisis Core đã chính thức phát hành phiên bản tiếng Nhật vào ngày 13/9/2007. Có thể nói đây là một kiệt tác đầu tiên của Square Enix trên hệ máy cầm tay PSP và cũng là một game đúng với cái tên Final Fantasy của nó.

Qua 20 giờ chơi lặn lội theo tuyến câu chuyện chính của Crisis Core, cuối cùng tôi cũng đã hoàn thành được phần mạch chính của một câu chuyện bi thương về Zack, về Sephiroth và cả Genesis, người nắm móc xích chính cũng là người gây nên bi kịch cho câu chuyện này. Mỗi người trong số họ đều có một giấc mơ rất đẹp về cuộc sống nhưng trớ trêu thay sự thật lại quá phũ phàng với họ. Tất cả đều luôn tưởng rằng mình có mặt trên đời này là do tạo hóa tự nhiên sinh thành, nhưng khi phát hiện ra mình chỉ là một sinh vật nhân tạo cấy ghép chung với mầm mống quái vật thì bao nhiêu ước mơ,bao nhiêu nhiệt huyết bỗng tan thành mây khói và hóa thành lòng thù hận nhân loại và cả thế giới. Ở đây nhân vật chính của chúng ta là Zack, một chàng trai trẻ trung, tràn đầy nhiệt huyết và có một giấc mơ tuyệt vời. Giấc mơ của Zack là được trở thành một anh hùng (cũng như Genesis) trừ gian diệt bạo cứu giúp dân lành nhưng về sau câu chuyện đưa đẩy Zack gặp Aerith thì giấc mơ đó đã thay đổi thành tâm nguyện chỉ cần được sống hạnh phúc bên cạnh Aerith.

Điểm khởi đầu của game có thể sẽ khiến nhiều người chơi cảm thấy Crisis Core có hệ thống chiến đấu quá đơn giản và không có gì đặc sắc, nhưng càng chơi sâu vào game, bạn càng cảm thấy tính hấp dẫn của hệ thống này. Qua khả năng xử lý thông thạo các phép thuật/tuyệt chiêu trong những trận đánh nguy hiểm mà quan trọng hơn hết chính là DMW (phần chủ lực trong hệ thống chiến đấu này).

DMW có tên gọi đầy đủ là Digital Mind Wave (Sóng Tâm Linh Kỹ Thuật Số), hoạt động cơ bản của nó là xoay liên tục khi có điểm số SP, nếu hết SP thì nó hết quay và SP này kiếm được khi giết kẻ thù.

Crisis Core còn có một hệ thống Mission gồm 350 nhiệm vụ nếu bạn không muốn gấp rút kết thúc game để xem hồi kết. Hệ thống Mission có thể nói chính là nơi bạn phải bỏ thời gian ra nhiều nhất để tìm kiếm các trang bị xịn nhất, các material và các Summon Beast (triệu hồi quái vật) ẩn. Cấp độ của các nhiệm vụ cũng phân từ Very Easy cho đến Very Hard tùy từng nhiệm vụ và để làm được cấp khó nhất, bạn cũng phải có một cấp kha khá cùng

trang bị material tốt để giải quyết gọn lẹ đối thủ trong nhiệm vụ đó. Nhất là các trùm Summon Beast buộc bạn cần có trang bị tốt cùng material mạnh để không phải lâm vào cảnh ăn một chiêu Limit Break của nó là chết. Tuy nhiên vấn đề bản đồ của các nhiệm vụ này khá đơn điệu vì chúng giống nhau về cảnh mà chỉ khác về nhiệm vụ.

THÀNH CÔNG NHỜ HÌNH LẪN ÂM

Đồ họa của Crisis Core có lẽ không thể chê vào đâu được cho một game trên máy cầm tay, có lẽ nó gần tương đương với game Final Fantasy X trên PS2 ngày nào. Nhất là về sau khi bạn xâm nhập vào vùng tuyết, bạn sẽ cảm thấy như đang xem một cảnh phim quay về vùng tuyết thật sự và bạn sẽ bị lóa mắt nếu nhìn thẳng vào ánh nắng mặt trời. Cảnh vật trong game khá chi tiết và rất đẹp, ngay cả mặt nước cũng lăn tăn theo bước chân của bạn.

Một phần nữa, điều đáng nhấn mạnh trong suốt câu chuyện của Crisis Core chính là âm nhạc. Âm nhạc được thực hiện bởi nhà soạn nhạc Takeharu Ishimoto, một trong những nhà soạn nhạc cho Vagrant Story và Final Fantasy X. Âm thanh trong game có những lúc dồn dập, tạo cho chính bản thân người chơi có cùng cảm giác gây cấn hồi hộp của sự kiện đang xảy ra; rồi có những cảnh tiếng ghi-ta điện vang lên như tiếng nhịp đập con tim, làm cho người chơi cảm thấy trong lòng thật thanh thản, nhẹ nhàng sau những xung đột đã xảy ra. Tất cả những bài nhạc trong game của Takeharu Ishimoto như một phép màu mang người chơi hòa nhập vào chính nhân vật Zack, âm nhạc của game không còn là "nhạc nền cho game" nữa mà đã đi vào chính tâm hồn của người nghe.

Phần lồng tiếng nhân vật trong game gần như hoàn hảo, rất nhiều diễn viên lồng tiếng tham gia vào Crisis Core từ phim Advent Children và Kingdom Hearts II. Và có lẽ người khâm phục nhất chính là ca sĩ nhạc J-Rock huyền thoại Gackt lồng tiếng cho nhân vật Genesis cũng như dùng chính khuôn mặt mình thể hiện tình cảm tâm lý cho Genesis. Những lúc Genesis đọc vần thơ "Loveless" thật sự cuốn hút người nghe, có lẽ cũng vì Gackt là một ca sĩ nên anh đã làm rất tốt vai trò thể hiện tâm tư của mình trong những vần thơ. Kế đó là phần lồng tiếng cho nhân vật Zack đã thể hiện rất rõ tính cách của một người thanh niên mạnh mẽ nhưng lại đầy tình cảm chất chứa trong những lúc bộc lộ tâm tư tình cảm của mình. Còn lại những nhân vật như Sephiroth,Cloud,Aerith có lẽ không cần phải nhắc nhiều nữa vì người lồng tiếng cho các nhân vật này đã từng lồng tiếng trong phim Final Fantasy VII Advent Children.

CẢM XÚC THĂNG HOA

Phiêu lưu cùng Zack đến tận cuối trò chơi, bạn sẽ thấy tất cả những gì Zack mong muốn thật sự là được sống thật vui vẻ và hạnh phúc bên cạnh cô gái mà anh yêu thương. Khi mọi việc đã được giải quyết xong, Aerith đã gọi điện cho Zack và anh đã hứa sẽ trở về gặp nàng trong tâm trạng rất hân hoan và vui mừng. Nhưng ngay khoảng khắc cuối cùng, số phận đã không mỉm cười với Zack. Vì muốn cứu lấy mạng sống của Cloud, một chàng thanh niên trẻ tuổi cũng đầy nhiệt huyết và mơ ước hoài bão như mình mà Zack chấp nhận hy sinh bản thân để Cloud được sống. Có lẽ ngay cả bạn cũng phải xúc động khi tận mắt chứng kiến toàn bộ những hình ảnh rất đặc biệt cuối cùng của game, khi Zack từ từ gục dần trong trận đánh. Hình ảnh tâm trí Zack mờ nhạt dần hình bóng mọi người, chỉ duy nhất đọng lại trong tâm trí anh là khuôn mặt của Aerith. Tất cả điều đó được thể hiện bằng chính hệ thống DMW của trò chơi.

Tất cả những điều cuối cùng tôi muốn nói chính là Crisis Core đã mang những ký ức của Final Fantasy VII trở lại với người chơi. Trò chơi đã thành công về nhiều mặt cho một game trên hệ máy cầm tay PSP, tuy nó vẫn còn những khiếm khuyết nhỏ nhưng không đủ để bạn bận tâm vào mà quên đi cuộc phiêu lưu chính của mình. Bản thân Crisis Core mới chỉ ra phiên bản tiếng Nhật nhưng đã làm thôi thúc hàng triệu người chơi ở phương Tây phải đặt hàng mua về, mặc dù bản thân họ rất hiếm chơi game không phải ngôn ngữ tiếng Anh và điều này cũng đã gây bất ngờ lớn cả nhà sản xuất!

QUANG MINH

SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Sony Bend
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	02/10/2007
ESRB	Teen

TRÒ CHƠI GIÁN ĐIỆP

Thành công ngoài mong đợi của Dark Mirror hồi tháng ba năm ngoái giúp thương hiệu Syphon Filter của "ông lớn" Sony tìm lại được chỗ đứng trên thị trường sau khoảng thời gian dài lận đận trên hai dòng máy PS1 và PS2. Thừa thắng xông lên, Logan's Shadow (LS) câu chuyện mới nhất của xê-ri game gián điệp tiếp tục hạ cánh trên PSP vào đầu tháng 10 qua.

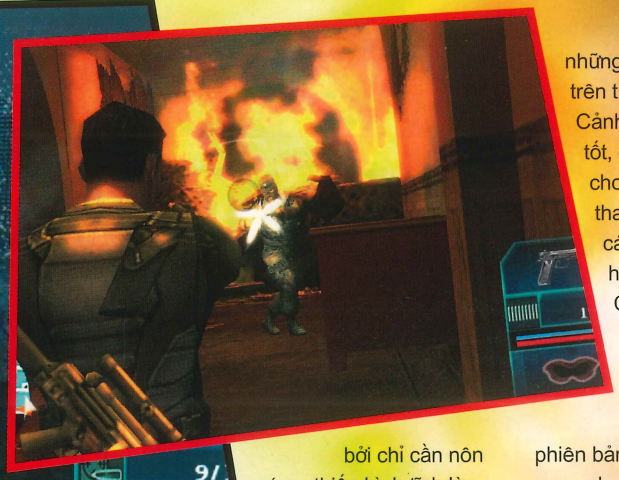
Sứ mệnh mới

Tương tự như các phiên bản Syphon Filter trước đây, LS tiếp tục kể về cuộc phiêu lưu của chàng siêu điệp viên Gabe Logan thuộc tổ chức Agency của chính phủ Mỹ. Gabe được giao nhiệm vụ truy tìm kiện hàng chứa công nghệ mới của hải quân Mỹ trên một chuyến tàu. Tuy nhiên, khi đến nơi anh phát hiện ra chuyến tàu đã bị phục kích và kiện hàng cũng không cánh mà bay. Cùng lúc này, tin từ tổ chức cho biết cộng sự lâu năm của anh, Lian Xing, đã mất tích một cách bí ẩn. Rất có thể cô nàng là điệp viên hai mang và là người tiếp tay đánh cắp kiện hàng trên.

Tuy nhiên, linh tính mách bảo chàng siêu điệp viên đây chỉ là một cái bẫy hoàn hảo do một kẻ đứng đằng sau sắp đặt. Cùng với sự giúp đỡ của chuyên viên thông tin Theresa, Gabe Logan quyết định mở cuộc điều tra riêng nhằm minh oan cho Lian Xing, đồng thời khám phá những âm mưu xung quanh kiện hàng bị đánh cắp.

Những cải tiến hấp dẫn

Về cơ bản, LS không khác lắm với phiên bản trước về mặt điều khiển, bạn có thể khóa mục tiêu bằng cò trái hoặc nép tường quan sát đối phương như phiên bản Dark



Mirror trước đây. Nét mới trong LS là các túi cứu thương xuất hiện trong quá trình thực hiện nhiệm vụ như trước đây tạm thời bị xóa sổ. Thay vào đó thanh máu của Gabe sẽ tự động phục hồi (tương tự như shield của Master Chief) khi tìm được góc núp an toàn. Mặt khác, kiểu bắn "blind fire" trong Gears of War và RB6 Vegas trước đây cũng được áp dụng trong LS. Hạn chế của kiểu bắn là góc bắn hẹp và độ chính xác không cao nhưng lại rất hiệu quả khi bị vây hãm ở tầm gần hoặc bị áp đảo về số lượng, hai tình huống mà người chơi phải đối mặt thường xuyên trong LS.

Với kho vũ khí đa dạng về chủng loại và hiệu năng như súng tỉa MB-150, súng lục hãm thanh Beretta 92, lựu đạn nổ... LS cho phép người chơi xử lý tình huống rất linh động. Tuy nhiên, nếu không quan tâm đến súng đạn mà thích hoạt động âm thầm đúng chất điệp viên hơn, bạn vẫn có thể lựa chọn những phương án xử lý khác. Điển hình như tiếp cận đối thủ từ phía sau lưng để kẹp cổ hay kết thúc gọn nhẹ bằng dao găm, trổ tài lặn và chụp giò khi chúng còn mất cảnh giác. Ngoài ra, do môi trường trong game được xây dựng với độ tương tác cao nên bạn có thể tận dụng các vật thể có sẵn trong từng màn chơi để dành thế thượng phong. Ví dụ vài phát đạn vào các thùng dầu nơi địch đứng gần, bình oxy đeo trên lưng đám thợ lặn sẽ giúp bạn tiết kiệm sức và giải quyết trận đấu nhanh hơn rất nhiều thay vì tấn công theo kiểu thông thường.

Trong LS người chơi sẽ gặp lại tính năng "interactive moments" từng xuất hiện trong những game nổi tiếng trước đây như Resident Evil 4, God of War. Theo đó, mỗi khi nhấc vật nặng, hạ thủ đối phương từ phía sau lưng...các biểu tượng phím bấm sẽ xuất hiện trên màn hình đòi hỏi bạn phải thao tác phím thật nhanh để thành công. Chính yếu tố này làm nhịp game trở nên nhanh và hấp dẫn hơn hẳn so với các phiên bản trước.

Suốt quá trình điều tra manh mối, Gabe còn có cơ hội tiếp xúc và phối hợp hoạt động với các nhân vật phụ (NPC) tương tự như phiên bản trước. Điểm đáng lưu ý là hầu hết các nhân vật phụ này hoạt động rất cầm chừng và khả năng xử lý rất hạn chế. Nguyên nhân chính là do khẩu lệnh chỉ được thực hiện qua độc nhất một phím select. Do đó phần lớn thời gian hợp tác chung với các nhân vật này người chơi phải chịu khó làm vú em dọn đường sẵn bởi chỉ cần nôn nóng, thiếu bình tĩnh là mọi công sức có thể đổ sông đổ biển.

Kế thừa từ đàn anh Dark Mirror, mục chơi mạng của LS tiếp tục khởi sắc với khả năng hỗ trợ tám game thủ tranh tài cùng lúc thông qua Ad Hoc (Wi-Fi LAN) và Infrastructure (Wi-Fi Internet). Bên cạnh ba mục chơi cũ Deathmatch, Team Deathmatch và Rogue Agent. Game còn được bổ sung thêm hai mục chơi mới là Retrieval – biến tấu mới của Capture the Flag và Sabotage tương tự như kiểu chơi Objective trong Dark Mirror trước đây. Chắc chắn đây là mục chơi khiến game thủ tốn nhiều thời gian nhất sau khi hoàn tất các sứ mệnh tại phần chơi đơn.

Duyên dáng như ngày nào

Được xây dựng trên engine Dark Mirror hồi năm ngoái, nhưng chất lượng đồ họa trong LS được thể hiện rất sắc nét, có thể nói là "đụng nóc" về đồ họa khi so sánh với những game cầm tay khác trên thị trường hiện nay. Cảnh nền được xử lý khá tốt, đặc biệt là những màn chơi dưới nước. Ngoài ra thao tác chuyển động các nhân vật được thực hiện rất uyển chuyển. Các hiệu ứng cháy nổ được đầu tư rất ấn tượng. Nhạc nền của game có chiều sâu, trội hơn hẳn các phiên bản trước do được nhà soạn nhạc nổi tiếng Azam Ali, người từng thực hiện vai trò tương tự trong các dự án phim nổi tiếng như 300, The Matrix Revolutions đảm nhận. Diễn xuất lồng tiếng đạt đến độ tinh tế nhờ khá bám sát diễn biến tâm lý các nhân vật.

Thay lời kết

Có thể nói Logan's Shadow đã hội đủ những gì tốt nhất của một game dành cho hệ cầm tay. Chính vì vậy không loại trừ khả năng trò chơi sẽ dành được vinh quanh không kém gì đàn anh Dark Mirror đã giành được từ năm ngoái.

THẾ HIỂN

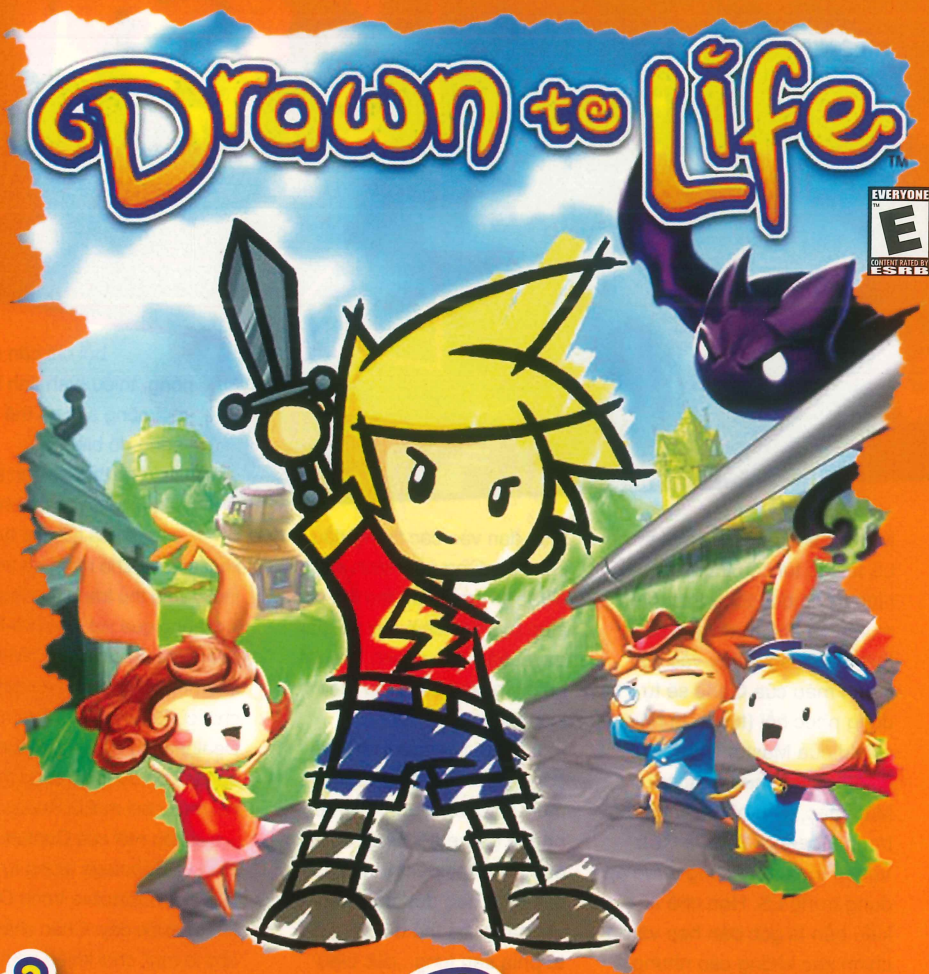
Ưu

- Chất lượng đồ họa và âm thanh đẹp nhất trên máy cầm tay hiện nay.
- Phần chơi mạng và đơn đều được thực hiện xuất sắc.
- Kịch bản hấp dẫn.

Khuyết

- Trí thông minh của các đồng đội máy còn nhiều hạn chế.

Hồi sinh một thế giới bằng những nét vẽ, một ý tưởng sáng tạo được hiện thực hóa trên hệ máy NDS qua một game hấp dẫn mang tên Drawn to Life (DtL).



DRAWN TO LIFE	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	5th Cell
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	10/09/2007
ESRB	Everyone

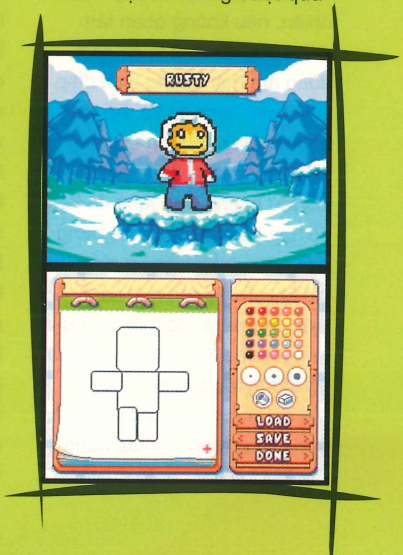
Quyển Sách Sự Sống

"Ngày xửa ngày xưa, khi vạn vật chưa hình thành thì quyển sách Sự Sống đã xuất hiện. Đấng Sáng Tạo đã vẽ nên một thế giới của những sinh vật nhỏ bé được gọi là các Raposa vào quyển sách đó và từ đó xuất hiện một thế giới yên bình. Thời gian cứ trôi qua, các Raposa sống hạnh phúc bên nhau, cho đến một ngày bóng tối xuất hiện và bao trùm lên tất cả. Quyển sách Sự Sống bị thất lạc một số trang và hệ quả là cuộc sống của các Raposa hoàn toàn bị đảo lộn. Sự bình yên của họ sắp sửa bị nhấn chìm trong màn đêm vĩnh cửu. Và họ chỉ còn biết cầu xin một phép màu để phục hồi lại quyển sách Sự Sống và giải thoát khỏi tai họa..." Người duy nhất có thể lắng nghe và giúp được các Raposa không ai khác đó chính là bạn - Đấng Sáng Tạo.

Platform + God game = Drawn to Life

Do thuộc thể loại plaform nên công việc chủ yếu trong game là chạy, nhảy và tìm cách vượt qua các chướng ngại vật, đồng thời tiêu diệt các quái vật trên đường đi bằng cách... nhảy và đạp lên đầu chúng, hoặc sử dụng vũ khí. Trong từng vòng chơi, bạn sẽ có cơ hội giải cứu các Raposa đang bị giam cầm giúp họ quay trở về ngôi làng và tìm thấy các trang sách bị thất lạc của quyển sách Sự Sống. Mỗi vòng cuối của từng màn chơi là một trận đấu trùm rất hấp dẫn đang chờ đón bạn với những con trùm chỉ có một điểm yếu khác nhau, bằng mọi cách bạn phải tìm ra nếu muốn tiêu diệt được chúng. Tuy nhiên, các màn chơi này lại được thiết kế khá đơn giản, tuyến tính và việc giải quyết các câu đố tương đối dễ dàng. Thêm vào đó, game có chiều dài tương đối ngắn, bạn có thể hoàn thành game chỉ sau 1 hoặc 2 ngày làm quen.

Điểm hấp dẫn của game là khi đi đến một số khu vực, bạn sẽ nhận được yêu cầu vẽ các vật thể dùng vượt qua



các chướng ngại, để tiếp tục cuộc hành trình. Lúc này bạn mặc sức cho trí tưởng tượng của mình bay bổng, vẽ ra những vật thể đẹp hay hoang đường nhất. Ví dụ khi game yêu cầu bạn vẽ ra các đám mây để làm điểm tựa nhảy lên các vị trí cao hơn. Bạn có thể thực hiện rập khuôn theo yêu cầu trên hoặc sáng tạo bằng cách vẽ ra một tấm thảm thần. Bạn còn có cơ hội vẽ thêm vô số vật thể khác nữa như: đôi cánh để bay, chân vịt và mặt nạ để lặn dưới nước... Bên cạnh khẩu súng mà bạn vẽ ra từ rất sớm, về cuối game còn cho phép bạn vẽ ra một thanh kiếm vô cùng lợi hại để tiêu diệt những đối thủ mạnh, thanh "scimitar" cong vút của các chiến binh Ả Rập hoặc một thanh "katana" của các samurai oai hùng. Với một chút tưởng tượng và tính hài hước, bạn còn có thể tạo ra những thứ vũ khí còn "kỳ khôi" hơn cả những thứ đã được đề cập trong bài "7 vũ khí kỳ khôi nhất trong game" (Xem thêm TGG tháng 09/07 trang 83). Ở một số trường đoạn, nhiệm vụ của bạn tỏ ra đơn giản hơn khi không cần thiết phải vẽ ra mà chỉ tô màu cho các vật thể có sẵn. Ví dụ tô màu cho một chú cá voi và khi hoàn thành, bạn sẽ được chú ta chở qua biển để tiếp tục chuyến du hành.

Để tạo ra những tác phẩm thú vị, game cung cấp cho bạn một bộ công cụ vẽ đầy đủ và rất dễ sử dụng. Bạn có thể dùng các công cụ vẽ hình đơn giản để tạo nên các hình khối và tô màu cho nó. Với hơn 25 màu khác nhau, bạn sẽ có nhiều cơ hội lựa chọn màu sắc để vẽ. Khi cần những hình ảnh đẹp chi tiết hơn, bạn được hỗ trợ công cụ phóng to, thu nhỏ 3 lần và hiển thị hình lưới để bạn có thể thao tác một cách chính xác hơn. Ngoài ra, game còn cung cấp các công cụ khác như: cọ tô màu, tẩy, các hình mẫu và các trang sức có sẵn để bạn có thể làm cho các vật thể mình sáng tạo trở nên sinh động, có hồn. Tính linh hoạt của game DtL còn được đánh giá rất cao, nhờ cho phép người chơi trao đổi những tác phẩm của mình sáng tạo với bạn bè thông qua tính năng Wifi tích hợp.

Một thế giới sinh động

Có thể nói hãng 5th Cell đã thành công khi tạo ra một thế giới đầy màu sắc vui tươi và sinh động trong DtL. Dạo quanh ngôi làng của các Raposa (những chú cáo trong tiếng Bồ Đào Nha) - những sinh vật nhỏ bé có hình dạng giống con người thêm vào một đôi tai nhọn - bạn sẽ thấy những hình ảnh rất quen thuộc như ngoài đời thực. Đặc biệt có một Raposa tên Isaac nổi bật với vẻ ngoài thông thái gợi nhớ đến nhà bác học lừng danh Isaac Newton; hay Raposa mang tên Indee với một chiếc nón đặc trưng không lẫn vào đâu được của nhân vật Indiana Jones. Các nhà phát triển còn thêm vào một chút hài hước khi tạo ra một Raposa mang tên Mike không có đôi tai nhọn giống đồng loại như ám chỉ đến tay đấm Mike Tyson với màn "cắn tai" nổi tiếng.

Bước ra khỏi ngôi làng, bạn được phiêu lưu qua các màn chơi khác nhau của game. Với bối cảnh trong game trải rộng từ các ngôi làng băng giá, những khu rừng già, các hòn đảo miền nhiệt đới đến cả dưới đáy biển, bạn sẽ có cơ hội thưởng thức vẻ đẹp của các màn chơi được tạo ra bởi hãng phát triển, lẫn vẻ đẹp của các vật thể do bạn đã vẽ ra. Song hành với những hình ảnh vui tươi, còn có phần âm thanh làm cho game trở nên sống động hơn. Phần nhạc nền nhẹ nhàng hoàn toàn phù hợp với bối cảnh trong game. Những âm thanh phát ra từ các Raposa khi bạn nói chuyện với họ nghe rất vui tai. Và đoạn nhạc kết thúc game rất hay là một dấu chấm hết thật đẹp cho game mang lại nhiều cảm xúc này.

Ưu

- Vẽ ra nhân vật và các vật thể trong game, một nét mới cuốn hút người chơi.
- Màu sắc vui tươi và âm thanh sống động.

Khuyết

- Game hơi ngắn, có thể hoàn thành trong một khoảng thời gian khá nhanh.
- Bỏ qua phần vẽ thì phần còn lại của game tương đối đơn giản.

Sự mới mẻ đang chờ đón:

Tạo ra một sự mới mẻ, một cách chơi sáng tạo, đó là mục tiêu mà các nhà phát triển game luôn hướng tới và cố gắng đạt được và thật may mắn game DtL lại có được điều này. Tuy chỉ là một hãng chuyên sản xuất game cho máy điện thoại di động, nhưng với DtL, sản phẩm đầu tiên tấn công vào hệ máy Nintendo DS của hãng phát triển game 5th Cell đã nhận được sự khích lệ từ rất nhiều game thủ. Bạn hãy hoá thân thành Đấng Sáng Tạo trong DtL và cảm nhận những gì thú vị nhất mà game mang đến cho bạn.

XUÂN QUANG

THE LEGEND OF ZELDA® Phantom Hourglass

ĐỒNG HỒ MA QUÁI

"TỪ BỎ CÁC NÚT BẤM QUEN THUỘC ĐỂ CHUYỂN SANG CÂY BÚT CẢM ỨNG, THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS SẼ ĐEM LẠI CHO BẠN NHỮNG KINH NGHIỆM MỚI MẺ MÀ BẠN CHƯA HỀ BẮT GẶP TRONG PHIÊN BẢN ZELDA NÀO TRƯỚC ĐÓ."

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo EAD
THỂ LOẠI	Hành động / Phiêu lưu
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	01/10/2007
ESRB	Everyone

The Legend of Zelda là một trong những dòng game hiếm hoi luôn giữ được phong độ "đỉnh cao" và mỗi phiên bản ra đời đều được xem là một "vũ khí chiến lược" của Nintendo. Thậm chí, đa số người chơi không ngần ngại cho rằng phiên bản nổi tiếng nhất của dòng game này Ocarina of Time, cũng chính là game hay nhất mọi thời đại. Không có gì ngạc nhiên khi các game thủ đều háo hức chờ đợi sự ra mắt của The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (PH), phiên bản đầu tiên xuất hiện trên hệ máy Nintendo DS. Nintendo đã áp dụng cuộc cách mạng trong cách điều khiển, khiến PH có thể đem lại cho bạn những khám phá mới lạ mà bạn chưa hề gặp ở các bản Zelda trước đây.

Là phần tiếp theo của The Legend of Zelda: The Wind Waker (TWW), các sự kiện trong PH xảy ra sau phiên bản đầu tiên. Sau khi tiêu diệt Ganondorf ở cuối phiên bản TWW, Link cùng với cô bạn Tetra tiếp tục dong buồm phiêu lưu khắp đại dương để khám phá các vùng đất mới. Mục tiêu lần này của họ là tìm kiếm Ghost Ship, con tàu ma trong được thêu dệt từ những câu chuyện huyền thoại huyền bí. Trong một lần đụng độ với Ghost Ship, không may Tetra đã bị kẹt lại trên con tàu ma quái đó, trong khi Link rơi xuống biển và bị sóng cuốn trôi vào một hòn đảo xa lạ. Được sự giúp sức của ông lão Oshus, thuyền trưởng Linebeck và tiểu tiên Ciela, Link bắt đầu truy tìm tung tích con tàu ma để giải thoát cho Tetra. Nhận được quyền năng to lớn từ chiếc đồng hồ cát Phantom Hourglass, Link tìm ra kẻ đứng đằng sau con tàu ma là Bellum, một yêu quái hùng mạnh đang giam cầm vị thần Hải Vương quyền uy tận đáy biển sâu thẳm và dần hút cạn sức mạnh của vị thần này. Một nhiệm vụ đầy khó khăn dành cho Link, tiêu diệt Bellum, giải thoát cho vị thần Hải Vương và cứu được người bạn Tetra.

KHAI TỬ NÚT ĐIỀU KHIỂN

Bất ngờ mà Nintendo dành cho mọi người là việc họ đã khai tử các nút điều khiển trong phiên bản PH. Một ý tưởng táo bạo, mà ngay cả đội ngũ phát triển ban đầu, cũng không hề nghĩ tới. Một trong những người đứng đầu dự án, ngài Eiji Aonuma phát biểu: "Thói quen sử dụng các nút điều khiển quá thành công trong các phiên bản Zelda trước,

đã làm chúng tôi quên đi những tính năng tuyệt vời của bút cảm ứng. Ngay cả khi mới bắt đầu dự án, việc sử dụng bút cảm ứng để điều khiển cũng không phải là dự định của chúng tôi. Nhưng trong quá trình phát triển, chúng tôi dần tự tin với khả năng có thể thay thế tất cả nút điều khiển bằng bút cảm ứng, và đã mạnh dạn đi theo hướng này. Kết quả là trong PH, người chơi đã có thể quên đi các thao tác phức tạp với những nút bấm khác nhau, tất cả nay đều dễ dàng thông qua các thao tác trực tiếp trên màn hình cảm ứng của máy NDS. Một ý tưởng mở ra một cuộc cách mạng mới cho dòng game Zelda chăng?

Thật vậy, chỉ sau một khoảng thời gian ngắn chưa quen tay, chẳng mấy chốc bạn sẽ nhận ra rằng nếu như vũ khí lợi hại nhất của Link là thanh kiếm Phantom Sword, còn vũ khí lợi hại nhất của người chơi chính là cây bút cảm ứng có khả năng biến hoá vô song. Tất cả các thao tác di chuyển, tương tác với đồ vật, tấn công các đối thủ hay sử dụng các vũ khí phụ trợ khác đều rất dễ dàng. Các thứ vũ khí quen thuộc của Link giờ đã trở nên mới mẻ hơn bao giờ hết. Chiếc Boomerang sẽ bay chính xác theo những đường vạch ra từ bút cảm ứng của bạn để tấn công đối thủ, kích hoạt các cơ quan hoặc thu thập các đồ vật về cho bạn. Bombchu, một loại bom điều khiển có thể luồn lách qua các khe hẹp để kích hoạt những cơ quan theo quỹ đạo bạn vạch sẵn. Cây cung của Link trở nên cực kỳ chính xác khi tấn công vào những mục tiêu mà bạn điểm trên màn hình. Sợi dây móc Grappling Hook biến hóa vô cùng, khi có thể dùng để đu người lên các tầng cao, khi biến thành dây thăng bằng để bạn bước qua các vực sâu...

Không chỉ tính năng cảm ứng mà các tính năng khác của máy Nintendo DS cũng được khai thác rất tốt trong PH. Người chơi có thể thổi vào khe microphone để thổi bay bụi trên bản đồ hoặc thổi tắt các đám lửa. Khi gặp các con quái vật có đôi tai to, người chơi có thể hét vào microphone để làm choáng chúng và tấn công tiêu diệt dễ dàng. Thậm chí trong PH còn có một mini-game khá thú vị khi yêu cầu người chơi hét càng lớn thì sẽ mua được món hàng càng rẻ. Cứ thử xem, biết đâu bạn có thể được "miễn phí" món hàng đó đấy.

Nintendo tỏ ra khá tâm lý khi nắm bắt được những nhu cầu dù nhỏ nhặt của người chơi. Để giúp việc định hướng thuận tiện hơn, PH cho phép người chơi ghi chú trực tiếp lên bản đồ game. Đánh dấu các vị trí chứa kho báu hoặc cạm bẫy trên bản đồ đã trở nên cực kỳ dễ dàng, thậm chí bạn còn có thể vẽ lại các đường đi hợp lý nhất, giúp ích rất nhiều cho mỗi lần quay lại màn chơi đó. Tính năng vẽ trong game còn được sử dụng để vẽ các dấu ấn khác nhau lên các cánh cửa phép thuật để mở ra những con đường mới, hoặc vẽ biểu tượng của chiếc đồng hồ cát, chìa khóa để chiến thắng trong trận đánh sau cùng.

Với địa hình gồm nhiều hòn đảo khác nhau trên đại dương, nên PH cũng dùng chiếc tàu mang tên S.S Linebeck để di chuyển trên biển, cách chơi giống với TWW. Việc điều khiển tàu nay đã trở nên dễ dàng hơn khi người chơi chỉ cần vạch ra đường đi trên hải đồ, con tàu sẽ tự đi chuyển theo con đường đó. Người chơi sẽ được "rảnh tay" để điều khiển súng thần công, chống lại những quái vật hay hải tặc trên biển. Thông qua các bộ phận thu thập được trong game, người chơi có thể tùy biến lắp ráp các bộ phận cho con tàu, để nâng cao các tính năng của nó, giúp việc du hành dễ dàng hơn.

Các trận đấu trùm vẫn đầy hấp dẫn theo đúng truyền thống của dòng game Zelda, nay lại được Nintendo thử nghiệm thêm các yếu tố mới lạ. Cả hai màn hình đều được sử dụng, đôi khi mang đến hai góc nhìn khác nhau giúp người chơi có cái nhìn tổng quát hơn. Ở trận đấu với con trùm Crayk, màn hình dưới hiển thị góc nhìn thứ 3, trong khi màn hình trên hiển thị góc nhìn thứ 2 (của chính con trùm Crayk), một góc nhìn hiếm khi được sử dụng trong game. Hay trong trận đấu cuối cùng, màn hình trên sẽ hiển thị góc nhìn của tiểu tiên Ciela, kết hợp với góc nhìn thứ 3 ở màn hình dưới, sẽ giúp hạ gục được con trùm nhanh chóng.

ƯU

- Điều khiển hoàn toàn bằng bút cảm ứng.
- Giới hạn thời gian bằng dòng cát thần tăng thêm tính thử thách.
- Đồ hoạ xuất sắc.

KHUYẾT

- Game có chiều dài hơi ngắn nếu so với các phiên bản trước.

UY LỰC CỦA PHANTOM HOURGLASS

Phần chơi mang tính thử thách nhất trong PH chính là chuyến phiêu lưu trong ngôi đền của thần Hải Vương. Với chướng khí bao phủ khắp nơi, Link cần phải sử dụng tới quyền năng của chiếc Đồng Hồ Ma Quái (Phantom Hourglass) chứa đựng dòng cát thời gian màu nhiệm thì mới có thể tránh được sự tấn công của chướng khí. Tuy nhiên chiếc đồng hồ này có điểm yếu đó là lượng cát thời gian chỉ có hạn và mỗi khi bạn đi trong chướng khí thì thời gian sẽ bị trừ dần cho đến hết. Lúc này bạn phải thoát ra khỏi ngôi đền để lượng cát thời gian có thể hồi phục lại được. May mắn là trong ngôi đền có những khu vực an toàn khi đứng vào đó bạn sẽ tránh được chướng khí và không bị trừ thời gian, tạo thành các điểm dừng lý tưởng để bạn suy nghĩ những bước đi hợp lý tiếp theo. Việc sử dụng giới hạn lượng cát thời gian là một ý tưởng mới khá thành công của Nintendo khi nó bắt buộc người chơi phải "động não" tìm ra những con đường hợp lý nhất nhằm tiết kiệm tối đa lượng

cát của mình. Về sau khi tiêu diệt các con trùm, bạn thu thập được thêm càng nhiều lượng cát giúp bạn có thể phiêu lưu vào những khu vực sâu hơn của ngôi đền này.

Thêm vào đó, trong ngôi đền xuất hiện các quái vật không thể tiêu diệt được mà bạn chỉ có thể lẩn tránh chúng. Sử dụng màn hình trên như bản đồ hiển thị vị trí của các đối phương cùng với hướng nhìn của chúng giúp người chơi có thể di chuyển hợp lý để tránh bị bắt gặp. Mặc dù chỉ là một phần nhỏ nhưng cách chơi này đã tạo thêm tính đa dạng cho game.

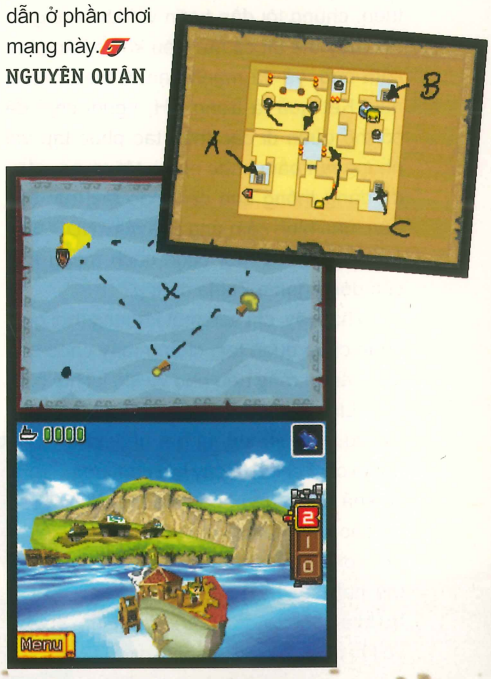
ÂM VÀ SẮC

So với phiên bản gần đây nhất, Twilight Princess, PH sử dụng tông màu tươi tắn hơn. Nét vẽ các nhân vật theo kiểu 3D cel-shaded đầy vui nhộn trong The Wind Waker đã quay trở lại và cho thấy rất phù hợp với chiếc máy Nintendo DS. Những nét vẽ đầy tính mỹ thuật pha lẫn vui nhộn sẽ lôi cuốn người chơi dễ dàng. Một bước chuyển thể thành công đồ hoạ từ console sang handheld. Nói không ngoa, PH là một trong những game có đồ họa đẹp nhất trên Nintendo DS sánh ngang với Metroid Prime Hunters.Vẫn theo truyền thống của dòng game Zelda nên trong PH các nhân vật không được lồng tiếng. Âm thanh có thể là phần không thật sự xuất sắc của phiên bản lần này nhưng với một hệ máy không mạnh về mặt âm thanh thì người chơi khó có thể đòi hỏi gì hơn.

VIẾT TIẾP MỘT HUYỀN THOẠI

Vượt qua được sức ép từ những thành công trong quá khứ, có vẻ như PH đang viết tiếp một chương mới đầy thành công cho cái tên huyền thoại Zelda. Có thể chiều dài khoảng chừng 12 giờ để hoàn thành phần chơi đơn là hơi ngắn và chưa "đã thèm" đối với những fan kỳ cựu nhưng vẫn còn đó phần chơi multiplayer đầy thú vị đang chờ đón bạn. Người viết mạn phép không tiết lộ mà sẽ để mọi người tự khám phá những hấp dẫn ở phần chơi mạng này.

NGUYÊN QUÂN



Dành cho cuộc sống số

TVIX DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

C-2000U Lite
C-2000U

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P
- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

TVIX-HD cinema player
MOVIES STREAM HI DEFINITION MUSIC PHOTOS

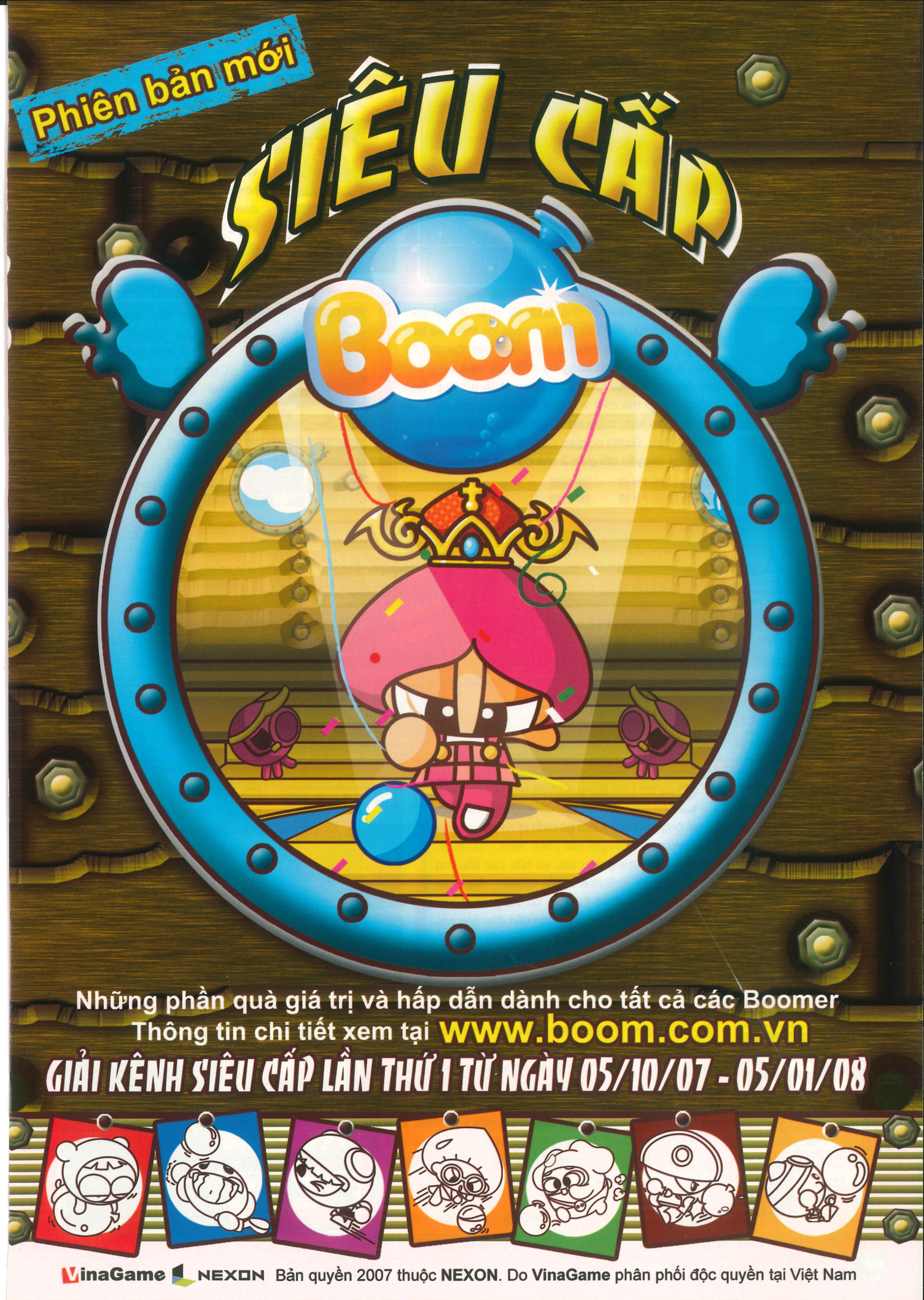
(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

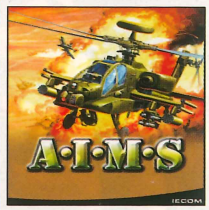
HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO Digital Video Innovation


Phiên bản mới
SIÊU CẤP
Boom
Những phần quà giá trị và hấp dẫn dành cho tất cả các Boomer
Thông tin chi tiết xem tại www.boom.com.vn
GIẢI KÊNH SIÊU CẤP LẦN THỨ 1 TỪ NGÀY 05/10/07 - 05/01/08
VinaGame NEXON Bản quyền 2007 thuộc NEXON. Do VinaGame phân phối độc quyền tại Việt Nam

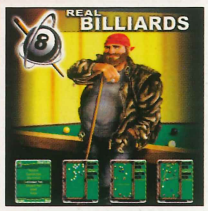
Trò chơi dạng mang tính giáo dục cao với nhiều cấp, hỗ trợ chế độ chơi hai người. Bạn sẽ phải chọn những lá bài giống nhau trong thời gian nhanh nhất. Trò chơi tuy cổ nhưng rất thú vị, và cuốn hút người giờ đã có trên điện thoại. Đây là game làm tăng khả năng tập trung và luyện trí nhớ. Bạn vừa thư giãn vừa luyện tập trí não với hàng nghìn bức tranh vui nhộn..

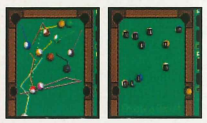
Kiểm tra: SOẠN: PW 41 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 41 GỬI 8740



Trong trò chơi này bạn là phi công điều khiển máy bay Apache AH Longbow, đây là một trong những chiếc máy bay trực thăng chiến đấu mạnh và tiên tiến nhất trên thế giới. Nhiệm vụ của bạn là tìm và đem về một nhóm lính bị lạc trong khu vực của kẻ thù.

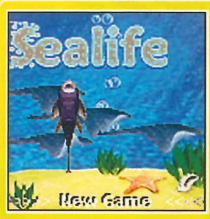
Kiểm tra: SOẠN: PW 51 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 51 GỬI 8740





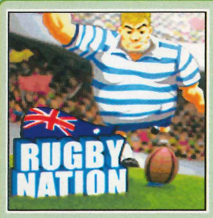
Bi-a là một trong những cách tốt nhất để thư giãn với bạn bè, Giờ đây niềm vui này có thể theo bạn bất kỳ đâu trên điện thoại di động của bạn. Có đến 15 phiên bản khác nhau trong trò chơi này và từng phiên bản được giới thiệu rất chi tiết trong phần trợ giúp. Bạn không chỉ có thể chơi với máy mà còn có thể chơi với bạn bè theo lượt; thậm chí tham dự các giải đấu tranh chức vô địch. Game có giao diện rất thân thiện dễ dùng và có thể chuyển đổi giữa 2 chế độ nhanh hoặc chậm.

Kiểm tra: SOẠN: PW 43 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 43 GỬI 8740



Mục tiêu của trò chơi này là bạn phải đem chú cua nhỏ trở về hang. Các sinh vật biển sẽ làm mọi cách để ngăn cản chú cua trở về. Bạn có ba chế độ chơi để chọn lựa: ENDLESS, NORMAL và CURRENT .

Kiểm tra: SOẠN: PW 53 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 53 GỬI 8740



Game đưa bạn tới vòng đấu tuyệt diệu nhất thế giới. Sút thật mạnh vào khung thành để ghi điểm. Dùng phím 5 để chỉnh hướng, nhấn "5" lần nữa để đo lực, nhấn "5" nữa khi đạt tới lực mà bạn mong muốn. Để mắt tới thước đo lực và nhấn "5" lần nữa khi càng gần vạch màu cam thì càng chính xác. Xem xét hướng gió vì nó ảnh hưởng tới hướng bay của bóng đó nha.

Kiểm tra: SOẠN: PW 59 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 59 GỬI 8740

Băng các vùng cực đang tan chảy nhanh chóng hơn dự định làm bạn bị kẹt mãi trên phía bắc. Bây giờ chỉ còn mỗi cách là phải CHẠY, CHẠY và CHẠY. Bạn phải chạy thật nhanh qua những mảng băng đang tan và còn phải bắn gục những con thú đói đang chực cản đường để ăn thịt bạn. Bạn nhớ kiếm thực phẩm dọc đường để ăn, lấy sức mà CHẠY.

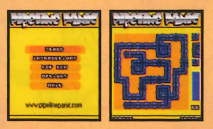
Kiểm tra: SOẠN: PW 49 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 49 GỬI 8740

Sau khi Liên Bang Xô Viết tan rã, tình trạng hỗn loạn dẫn đến sự đăng quang của một số ông, bà trùm. Quái gở nhất là nàng Luybiola Petrolova, một ngôi sao phim "den". Cô ta trở thành bà hoàng dầu lửa, sở hữu các khu mỏ dầu trải dài từ Balkans đến Siberia. Bạn hãy giúp cho cơ sở cô ta củng cố vững vàng hơn bằng cách nối các đường ống dẫn dầu đến các quốc gia tiêu thụ khắp nơi trên thế giới.

Kiểm tra: SOẠN: PW 50 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 50 GỬI 8740

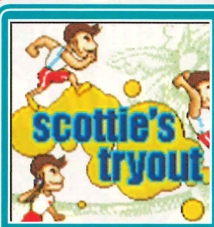
Bầu trời Anh Quốc đang lâm nguy, kẻ thù đã xâm nhập được lãnh thổ trên các chiến đấu cơ. Trong trò chơi này, nhiệm vụ của bạn là lái máy bay, quét hết quân địch. Bạn phải tiêu diệt các chiến đấu cơ và xe tăng của kẻ thù.

Kiểm tra: SOẠN: PW 48 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 48 GỬI 8740



Anh công nhân xây dựng Paul gặp phải sự cố: trong vài phút nữa dầu sẽ chảy vào những đường ống mới nhưng những đường ống này lại chưa được lắp đặt xong. Hãy giúp Paul lắp đặt những đường ống này kịp thời để dầu không bị tràn. Bạn phải dùng những đường ống từ nhà máy, sắp thẳng hàng để chúng có thể gắn vào nhau, sau đó sắp chúng vào vị trí. Bạn sẽ được thưởng điểm cho mỗi đường ống được gắn vào. Mục đích của trò chơi là để đảm bảo dầu chảy qua đường ống không bị tràn ra ngoài, càng lâu càng tốt.

Kiểm tra: SOẠN: PW 54 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 54 GỬI 8740

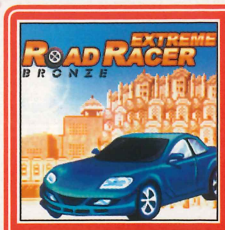


Cùng Scottie tham gia 4 môn thể thao hào hứng: chạy đua 100m, 110m vượt rào, đẩy tạ và nhảy xa. Phím mũi tên để di chuyển, phím 5 để ném hay nhảy.

Kiểm tra: SOẠN: PW 56 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 56 GỬI 8740

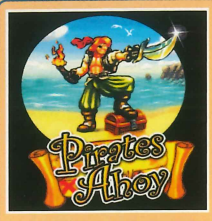
Năm 1227, vó ngựa Mông Cổ dưới sự chỉ huy của Temujin còn gọi là thành cát tư hãn đã tung hoành khắp Á và cả châu Âu trong công cuộc chinh phục thế giới. Tuy nhiên, cuộc xâm lăng miền đất phía Nam thật không dễ chút nào và triều đại Xia đang cũng cố lực lượng để chống lại quân Mông. Đóng vai làm kị sĩ trong hàng ngũ Xia, bạn phải chứng tỏ khả năng cầm binh của mình để quét sạch quân địch.

Kiểm tra: SOẠN: PW 47 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 47 GỬI 8740



Một phiên bản đua xe đường phố tuyệt vời. Chứng tỏ rằng bạn thuộc về những tay đua đẳng cấp và đẩy thứ hạng ngày càng cao và đua tranh với những tay giỏi nhất ở mỗi vòng đua và về nhất để giành danh hiệu.

Kiểm tra: SOẠN: PW 58 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 58 GỬI 8740



Hãy thể hiện mình qua các trận thủy chiến kinh hoàng tại vùng biển Caribbean. Đánh chìm tất cả tầu của các đối thủ bằng đại bác hay vây hãm chúng. Nhớ thu lượm các rương báu vật bị bỏ lại nhưng hãy cẩn thận vì có thể có bom, các cơn gió hay các vùng nước xoáy nguy hiểm. Pirates Ahoy là một trò chơi hành động hấp dẫn và rất vui nhộn, cho phép lên đến 4 người chơi với hình ảnh rực rỡ và âm thanh vui nhộn.

Kiểm tra: SOẠN: PW 45 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 45 GỬI 8740

Bạn có 15 cơ hội để hôn. Hôn những đôi môi ngọt ngào cho tới khi nó "vỡ tung". Tạo những đòn como để có thêm lượt hôn. Mỗi khi vượt qua một vòng bạn có thêm 5 cơ hội hôn "khuyến mãi". Bạn có thể qua được mấy vòng nào?.

Kiểm tra: SOẠN: PW 60 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 60 GỬI 8740

Nhớ lại những năm 1970 với những trái banh Disco lấp lánh đẹp tuyệt vời. Nhấn vào những quả banh lấp lánh và thực hiện những bước chuyển trong trò chơi sẽ thấp sáng điện thoại của bạn như trên sàn nhảy.

Kiểm tra: SOẠN: PW 57 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 57 GỬI 8740

Theo truyền thuyết châu Âu, thượng đế, ma quỷ, tiên nữ, và con người chung sống với nhau vào thời gian cổ xưa. 500 năm trước đây, vua quỷ Daru bị chế ngự trong một trận đánh lớn. Nhưng thế lực đen tối này không bao giờ đầu hàng và chuẩn bị cho sự trở lại của Daru. Trò chơi này là một chuỗi các câu chuyện về tình yêu giữa loài người và tiên nữ, về cuộc chiến giữa Người, chúa, quỷ dựa trên truyền thuyết châu Âu.

Kiểm tra: SOẠN: PW 46 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 46 GỬI 8740

Ai sẽ là người chiến thắng? Trắng hay đen? Trí tuệ con người hay trí thông minh nhân tạo? Môn cờ này vốn từ Trung Quốc và trở nên rất thông dụng ở Anh trong thế kỷ 19 và sau đó bị lãng quên. Hồi sinh tại Nhật trong thập niên 70 của thế kỷ 20 và cờ vây trở nên rất thông dụng trên toàn thế giới. Luật chơi của trò chơi này rất đơn giản, các quân cờ có hai màu đen và trắng chơi trên một bàn cờ hình vuông 8x8 (64 ô). Quân màu đen luôn được đi trước, người chơi đến phiên sẽ đặt quân cờ mang màu của mình lên bàn cờ. Nếu các quân cờ của bạn bị bao vây bởi các quân cờ của đối phương theo bất cứ hàng, cột, đường chép thì các quân cờ của bạn sẽ bị đổi màu.

Kiểm tra: SOẠN: PW 44 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 44 GỬI 8740

Đây là một trò chơi thể loại đua xe, bao gồm 10 xe tải, va chạm, đâm mạnh và đập tan mọi thứ trên đường đi là cách để bạn có thể chiến thắng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 55 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 55 GỬI 8740

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-2405828

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

Chú cừu nhỏ tên Jolly trốn ra khỏi chuồng để đi tìm chùm bông hoa đỏ chú yêu thích. Trên đường đi, Jolly gặp các thú vật khác và tốt nhất là né tránh để không mất thì giờ. Trời sắp tối, Jolly phải trở về căn chuồng an toàn và ấm áp. Bạn sẽ phải giúp cho chú cừu con Jolly tìm được những bông hoa đỏ ở cả 8 cấp chơi khá khó khăn tại cánh đồng cỏ ba lá và khu rừng cầu vồng ngũ sắc trước khi hết giờ.

Kiểm tra: SOẠN: PW 52 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 52 GỬI 8740

NGHỀ ĐIỆP VIÊN NGUY HIỂM

Death to Spies, đúng theo cái tên, là một trò chơi hành động bí mật có góc nhìn người thứ 3 tương tự như dòng game Spinter Cell, sẽ đưa bạn vào vai một tay gián điệp thuộc đơn vị phản gián SMERSH của liên bang Xô Viết trong chiến tranh thế giới thứ hai.

Death to Spies có rất nhiều nhiệm vụ đòi hỏi suy nghĩ sâu mà bạn phải hoàn thành, và cũng có nhiều cách để thực hiện chúng. Một màn chơi kéo dài, được phân chia thành nhiều vùng hoạt động nhỏ và có những đoạn phân cảnh chi tiết về cốt truyện, đồng thời giải thích những nhiệm vụ phải làm, và sau đó là màn hình mô tả chi tiết nhiệm vụ.

Ngay từ đầu, dễ nhận ra Death to Spies được Haggard phát triển theo hướng "chạy và bắn" thông thường. Bạn có thể mang tối đa 2 loại súng cùng lúc. Trọng lượng vật dụng mang theo cũng bị giới hạn. Đặc biệt, nếu mang đầy đủ đồ chơi, khi cải trang, bạn sẽ gặp rắc rối với túi hành trang sau lưng của mình. Điều này có nghĩa là bạn phải tính toán đến cách thực hiện các nhiệm vụ ngay ở đầu màn chơi. Có nhiều trang bị gọn nhẹ hơn súng đạn, đó là dao, thuốc gây mê (chloroform), dây kim loại. Những vật dụng này sẽ giúp người chơi "lén lút" rất êm.

Nhưng cách thực hiện các động tác trong Death to Spies không hề dễ chịu tí nào, dù bạn đã bắt gặp rất nhiều, cũng như từng làm rất thành công trong các phiên bản Hitman chẳng hạn. Có cái gì đó hơi cứng, không mềm mại và cực kỳ khó chịu bởi đối thủ dường như rất thông minh, quá "nhạy" với những pha hành động lén từ phía sau của người chơi, dù đã chuẩn bị rất chu đáo.

Cải trang là một biện pháp giúp nhân vật thâm nhập vào những vị trí trọng yếu của đối phương dễ dàng nhất. Trong phần này, Death to Spies có tính đến một yếu tố "thật" rất hay. Đó là quần áo "bị cho là dính máu" sẽ không thể sử dụng được (trong các trường hợp diệt đối phương bằng súng, dao, lựu đạn...). Do đó, bạn phải tìm đến những biện pháp "sạch" như: gây mê, đánh bất tỉnh từ phía sau... mới có cơ hội "lột đồ" đối phương. Giống Commandos: Strike Force, một khi đã cải trang, bạn sẽ phải đối phó với những sĩ quan cấp cao – có khả năng phát hiện ra kẻ đội lốt phe mình. Những động tác thừa, hay hành vi gây ra sự nghi ngờ đều làm đối phương dò xét.

Đồ họa và âm thanh thì không thực sự ấn tượng, chẳng bùng nổ được như Metal Gear Solid, không mạnh mẽ như Thief, mà cũng không "thanh lịch" như Splinter Cell. Dù sao thì game cũng đóng góp được chút ít vào "sự nghiệp" gián điệp của bạn theo kiểu chầm chậm. Nhìn chung, chơi Death to Spies chỉ để biết nội dung như thế nào, chứ chưa thật sự hấp dẫn như các game hành động bí mật "đồng nghiệp".

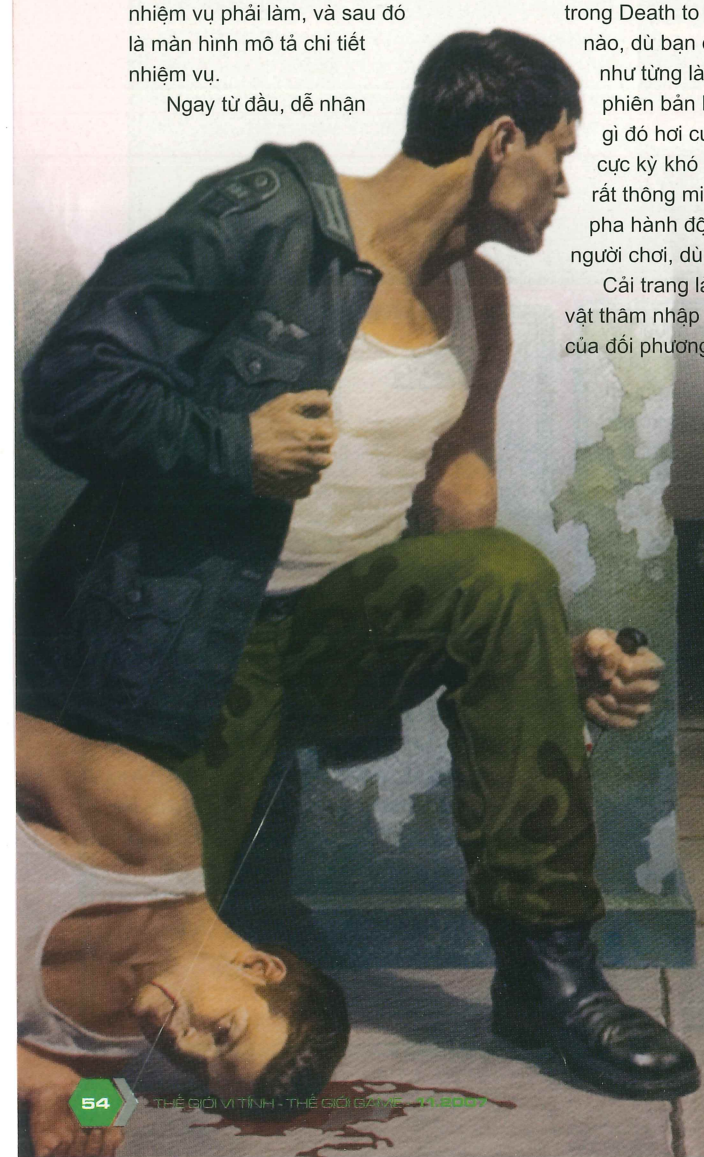
HOÀNG KIM

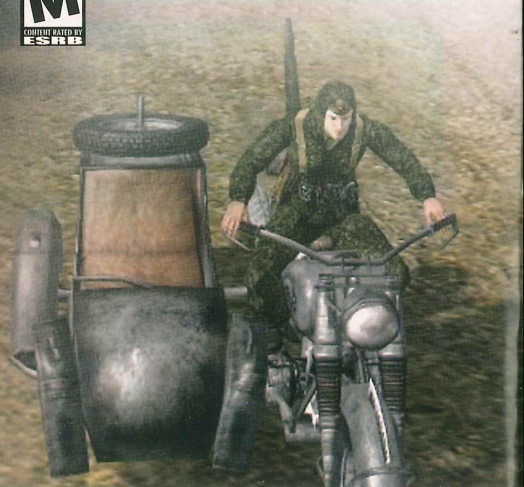
THÔNG TIN GAME

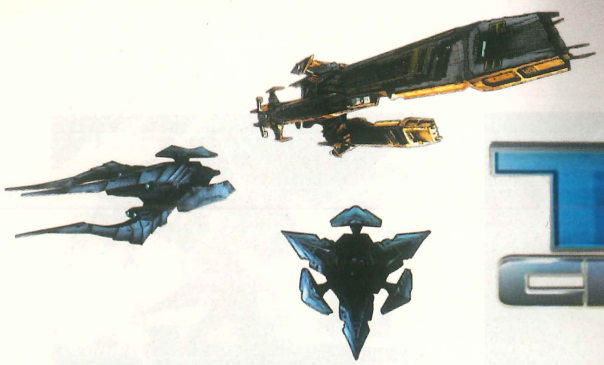
Phát triển: Haggard Games **Thể loại:** Hành động bí mật
Phát hành: Nobilis **Hệ máy:** PC
Ngày phát hành: 18/09/07 **ESRB:** Mature

Cấu hình tối thiểu: P4 1,7GHz; RAM 512MB; VGA 128 MB NVIDIA GeForce 5200/ATI Radeon 9500; HDD 3GB; Windows 2000/XP/Vista; 1DVD.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB







TARR CHRONICLES

TRUYỀN THUYẾT TARR

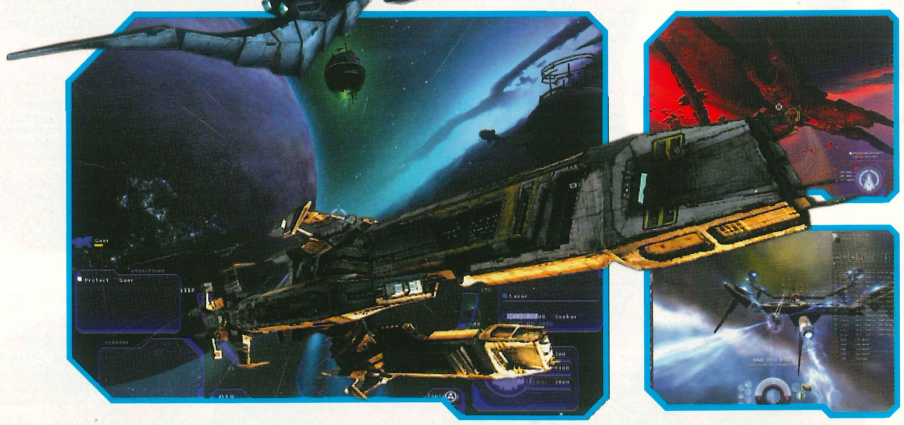
Tarr Chronicles là một game phi thuyền vũ trụ cơ bản và dường như không có điểm gì quá nổi bật tách biệt ra khỏi dòng game. Mặc dù vậy, nó vẫn có đủ những giá trị, cũng như khả năng tinh chỉnh đủ để thỏa mãn những pha không chiến ác liệt.

"Sai một li đi một dặm", cốt truyện của trò chơi liên quan đến sự cố di chuyển trong không gian, khiến cho cả phi đội du hành bỗng nhiên lạc vào thế giới xa lạ. Tại đó, họ phát hiện ra Mirk, một chủng tộc ngoài hành tinh muốn thâu tóm toàn vũ trụ. Điều này khiến cuộc hồi hương bị gián đoạn. Với một kịch bản giống như bao trò chơi khoa học viễn tưởng khác (Star Trek, Battlestar Galatica...), dường như Tarr không có gì nổi bật về mặt nội dung. Nhưng rất may, game có những đoạn phim cắt cảnh với phong cách rất ấn tượng đủ để kéo người chơi theo sát diễn biến của trò chơi. Còn bạn, sẽ vào vai một phi công dày dặn kinh nghiệm ở biệt đội Omega, nhận nhiệm vụ bảo vệ đồng bào di tản.

Đa phần những chi tiết của câu truyện sẽ xuất hiện trong cuộc hành trình của nhân vật, một số chi tiết được nêu ra trong nhiệm vụ, một số ẩn đi đòi hỏi người chơi tự tìm hiểu. Có một điều là nhân vật của bạn không bao giờ nói bất kỳ điều gì, chỉ đảm nhận vai trò chứng kiến các cuộc nói chuyện, bỏ lại cho bạn nhiệm vụ đơn giản là bắn hạ bọn Mirk.

Game phân thành những nhiệm vụ, gắn với việc bạn sẽ phải hoàn thành nhiệm vụ này xong rồi mới sang cái khác theo kiểu tuyến tính. Mọi thứ đều phải tuân theo một kịch bản chính, nhiệm vụ B sẽ không xuất hiện cho đến khi nhiệm vụ A được hoàn thành. Thậm chí, bạn không thể bắn hạ một đối tượng khi nhiệm vụ chưa yêu cầu (mặc dù bạn biết chắc đó sẽ là đối tượng kế tiếp). Một ví dụ cơ bản, trong một màn yêu cầu diệt ba máy phát, thì trước đó bạn phải diệt một đợt quân địch, rồi mới được tấn công máy phát. Sau khi diệt máy phát thứ nhất, bạn mới được cho phép diệt máy thứ hai. Và trước khi được phép tiêu diệt máy phát cuối cùng, bạn phải diệt một đợt quân địch nữa. Điều này khiến vũ trụ trong Tarr rất chật chội và bó hẹp. Người chơi không thể tự do làm điều mình mong muốn, kết hợp với việc phải "nhai đi nhai lại" những đoạn cắt cảnh (nếu chẳng may phải chơi lại) khiến trò chơi nhiều lúc gây nên sự khó chịu khó tránh khỏi.

Tuy nhiên để "vớt vát", Tarr cung cấp hệ thống tinh chỉnh phi thuyền khá đa dạng. Trước khi tiến hành mỗi nhiệm vụ, bạn có thể bước vào khu gara - nơi tinh chỉnh nhiều chi tiết: thay đổi giáp, lá chắn, khung thuyền, vũ khí và còn nhiều thứ nữa, giúp bạn có được một phi thuyền như mong muốn. Sau mỗi nhiệm vụ, bạn có thể phá tung những thiết bị ra để thu thập linh kiện, nhằm chế tạo ra những món đồ đặc biệt. Thiết bị mới lắp vào sẽ làm trọng lượng của phi thuyền tăng lên, điều này có nghĩa là bạn phải sắp xếp thiết bị phù hợp với từng loại phi thuyền. Tất nhiên, nếu "độ" phi thuyền không phải là sở trường của bạn, thì luôn có một nút tự động lắp ghép một phi thuyền tốt nhất, mặc dù có thể không phù hợp với lối chơi của bạn.



Cuối cùng, sau khi hoàn tất việc nâng cấp phi thuyền, người chơi lại quay trở về chuỗi nhiệm vụ tuyến tính. Những cảnh chiến đấu ác liệt với tốc độ nhanh cùng sự hỗ trợ của đồng đội là điều mà mọi trò chơi phi thuyền đều có. Và game thực hiện một cách hoàn hảo. Nhưng chỉ với những đặc tính kể trên thì Tarr Chronicles chỉ gợi cho người chơi một thời Freespace, hay Freelancer đã qua, chứ chưa ghi được dấu ấn riêng.

ANH TUẤN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Akella Games
Phát hành: Paradox
Ngày phát hành: 15/10/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 2,4GHz hoặc tương đương; RAM 512MB; VGA Geforce 5700/ Radeon 9500Pro; HDD 6,5GB; Windows 2000/XP; 1DVD.

BÁC HỌC ĐIÊN

WILD ARMS 5

Mặc dù đã cập nhật hệ thống chiến đấu mới HEX để mong thoát khỏi lối chơi theo lượt đơn điệu của các phiên bản trước, thế nhưng Wild Arms 4 lại sớm sụp đổ do chưa phát huy tối đa yếu tố này. Đây cũng là nguyên nhân chính khiến nhiều fan hâm mộ băn khoăn về số phận của Wild Arms 5, kẻ kế thừa hệ thống HEX, ra đời đúng dịp kỷ niệm 10 năm của dòng game.

Người chơi bắt đầu với chàng trai có ước muốn được khám phá thế giới và trở thành một Golem Hunter tên là Dean. Cùng cô bạn thân Rebecca và một cô gái bị mất trí nhớ - Avril (mà họ tình cờ giải cứu được), bộ 3 quyết định lên đường tìm lại quá khứ cho Avril. Tình cờ, họ bị lôi vào cuộc chiến phân biệt chủng tộc giữa những người dân của Filgaia và người ngoài hành tinh Veruni...

Hệ thống HEX trong Wild Arms 4 đã giúp phiên bản này vượt ra khỏi cách chơi theo lượt cổ điển của dòng RPG trước đây, nay vẫn tiếp tục xuất hiện trong Wild Arms 5. Mỗi trận đánh sẽ xuất hiện 7 ô lục giác tương tự như thể loại chiến thuật. Từ những ô này bạn có thể di chuyển qua lại để tấn công đối phương. Ưu điểm của hệ thống này trong phiên bản mới so với Wild Arms 4 là bạn có thể vừa di chuyển vừa hành động trong cùng 1 lượt. Tuy nhiên, tùy vào khả năng xoay trở của bạn mà sự thay đổi này sẽ bộc lộ ưu/khuyết trong từng trường hợp cụ thể.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Media Vision
Phát hành: Xseed Games
Ngày phát hành: 18/08/2007
Thể loại: Nhập vai
ESRB: Teen
Hệ máy: PS2, X360, Wii, NDS, PSP, GBA

Điểm gây khó chịu trong Wild Arms 5 là tỉ lệ chạm trán đối phương tương đối cao. Cách duy nhất để giảm thiểu tỉ lệ này là bạn phải chủ động tìm diệt các Sol Niger để có được chế độ bật/tắt gặp đối phương bằng phím R2. Bản đồ khá rộng nên việc dò tìm các hộp đồ khó có thể thực hiện bằng việc chạy bộ. Vì lẽ này, game hỗ trợ sẵn phương tiện di chuyển người chơi giải quyết được khó khăn trên.

Mini-game giải đố xếp khối đã trở lại với Wild Arms 5, tuy nhiên dễ chịu hơn nhiều khi so sánh với Wild Arms 3. Hệ thống Tool (công cụ) được thay bằng hệ thống Shooting (bắn). Dean sẽ dùng những loại đạn đặc biệt kiếm được trong quá trình chơi để mở lối đi hay mở hộp đồ trong suốt các dungeon. Đặc biệt các dungeon về sau sẽ có những khối thủy tinh yêu cầu bạn phải bắn đúng loại đạn vào nó thì mới mở lối đi được. Mặc dù thay đổi này đã làm mới trò chơi nhưng có lẽ vẫn không hay bằng hệ thống Tool cho từng nhân vật như trong 3 phiên bản Wild Arms đầu tiên.

Phần đồ họa bên ngoài bản đồ chưa thật đẹp và còn khá mờ nhạt, nhưng cảnh game trong các thị trấn, hầm mỏ, toà tháp vẫn tốt

hơn các phần trước rất nhiều ở hiệu ứng ánh sáng, màu sắc thể hiện và độ chi tiết. Các nhân vật được thiết kế theo phong cách anime mang đậm màu sắc tươi sáng và cũng rất cá tính. Khâu lồng tiếng thể hiện đúng tâm trạng, tình cảm của nhân vật, mặt khác, rất phù hợp với độ tuổi cũng như tính cách của từng nhân vật. Nhạc nền trong trò chơi không có gì mới so với các phiên bản trước.

Bạn có thể kết thúc phần chuyện chính của Wild Arms 5 trong khoảng 30-40 giờ chơi. Ngoài ra, hệ thống Newgame+ vẫn có mặt trong phiên bản này giúp cho người chơi có hứng đi lại lần 2 nếu lần đầu chưa hoàn thiện. Sẽ có một số phần thưởng kèm theo nếu bạn có thể mở được các EX-Files trong trò chơi.

Phải chờ rất lâu để có dịp thưởng thức một game nhập vai mang đậm phong cách miền viễn tây như Wild Arms. Đây là nguyên nhân chính khiến các phiên bản của Wild Arms luôn được các fan nhập vai chào đón nồng hậu. Và Wild Arms 5 cũng không ngoại lệ...

QUANG MINH

GIẢI CỨU ĐẢO WUMPA

Hơn mười năm gắn bó trên thị trường video game, thương hiệu cáo Crash Bandicoot của Naughty Dog vẫn chưa có dấu hiệu giảm nhiệt dù rằng số lượng sản phẩm ăn theo đã ngấp nghé ở số 20 tròn trĩnh. Crash of the Titans (CotT), sản phẩm mới nhất của sêri, lần đầu tiên ra mắt trên cả 6 hệ máy một phần cũng vì nguyên nhân trên.

Mọi chuyện bắt đầu sau khi gã bác học điên Neo Cortex vô cớ bắt cóc cô bạn thân Coco. Lần theo dấu vết, Crash tình cờ khám phá ra dã tâm thu thập các nguồn năng lượng từ các hạt mojo của ngôi đền Zoom để xây dựng robot có sức mạnh hủy diệt Doominator của Cortex. Hắn muốn san bằng đảo Wumpa và dùng nơi đây làm bàn đạp để thống trị thế giới. Không để Cortex thực hiện mục đích xấu xa trên, Crash quyết định hợp lực cùng đồng đội truy tìm gã bác học điên.

Ngoài yếu tố chạy, nhảy, leo, trèo thường thấy ở thể loại platform, tâm điểm chính của trò chơi tập trung vào chiếc mặt nạ Aku Aku, trợ thủ đắc lực của Crash. Sau khi làm đối phương quay cuồng bằng những món võ nhà nghề, người chơi chỉ việc nhấn phím "O" để Crash đu trên lưng đối phương và thôi miên chúng bằng mặt nạ. Kể từ lúc này, Crash có thể tự do chi phối mọi hoạt động của nạn nhân.

Tùy loại đối thủ Crash cưỡi trên vai, mà cách điều khiển và việc ra đòn của Crash sẽ được thực hiện hoàn toàn khác nhau. Như khi trên lưng các thầy pháp Spine, Crash có thể ra lệnh tấn công một hoặc nhiều mục tiêu từ xa bằng phép thuật. Còn khi ở trên lưng đám Rhinoroller, Crash sẽ ra lệnh cho chúng tấn công trực diện bằng sừng hay cuộn tròn người lại và tận dụng những chiếc gai trên người để uy hiếp đối phương. Ngoài hiệu quả trong chiến đấu, chiếc mặt nạ Aku Aku còn là chìa khóa để Crash vượt qua những bài kiểm tra năng lực nằm rải dọc trên hành trình. Dựa vào đây người chơi có thể kiếm thêm những viên mojo quý giá để nâng cấp các chỉ số như sức khỏe, khả năng tấn công, cũng như bổ sung những đòn tấn công mới cho Crash.

Điểm sáng khác của CotT là người chơi có thể kết hợp cùng với một bạn chơi khác vào bất kỳ thời điểm nào để tham gia giải quyết những khó khăn trong quá trình chơi hoặc giúp việc thu nhặt các viên mojo được thuận lợi hơn. Chính bổ sung này giúp giá trị chơi lại của trò chơi được cải thiện đáng kể và tạo sức hấp dẫn riêng khi so sánh với những tựa game platform tên tuổi khác.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Radical Entertainment
Phát hành: Sierra
Ngày phát hành: 02/10/2007
Thể loại: Platform
Hệ máy: PS2
ESRB: Everyone

Mặc dù không có các khung cảnh hoành tráng và đồ họa sặc sỡ như phiên bản Xbox 360, nhưng CotT vẫn "diễn" khá đạt trên nền máy cũ PS2. Cử động và biểu cảm của nhân vật được thể hiện khá chỉnh chu và không có gì đáng phàn nàn. Khâu lồng tiếng được thực hiện rất vui nhộn và hoàn toàn phù hợp với phong cách mà game hướng tới.

Crash of the Titans là một trong số ít trò chơi phù hợp với các bạn nhỏ sau những giờ học tập căng thẳng.

XUÂN PHÚ

HỎA LONG CUỒNG NỘ

Sở hữu tên khai sinh mĩ miều và những bản vẽ phác thảo đầy tính thẩm mỹ, Dragon Blade: Wrath of Fire (WoF) tạo ra rất nhiều âm vang dư luận trước giờ phát hành. Thậm chí, rất nhiều dự đoán cho rằng trò chơi này sẽ là một trong những "hit" lớn của Wii trong năm nay. Thế nhưng sự thật về game khiến nhiều "tay chơi" vỡ mộng!

Được chính tác giả của bộ tiểu thuyết nổi tiếng Dragonlance là Richard A. Knaak chắp bút, WoF xoay quanh câu chuyện về tráng sĩ trẻ Dal, người sở hữu thanh kiếm quý chứa sức mạnh Hỏa Long Valthorian. Để rửa món nợ máu cho người yêu và quê nhà bị tàn phá, đồng thời tìm lại những phần cơ thể của Valthorian, Dal quyết định lên đường trừ gian diệt bạo.

WoF khai thác những tính năng đặc biệt của Wii Remote ở cách điều khiển nhân vật mà cụ thể là cách ra đòn. Dựa vào hướng Wii Remote mà bạn thực hiện, Dal có thể sử dụng long kiếm theo chiều tương tự. Ngoài ra, khi thanh phép thuật đầy, bạn có thể kích hoạt các đòn sát thủ được gán trên phím bấm để tăng hiệu quả sát thương. Thoạt nghe, có vẻ đơn giản và hấp dẫn nhưng do việc bố trí phím bất hợp lý, thiếu độ nhạy cần thiết nên thao tác trong game rất khó thực hiện. Đây cũng là một trong những nguyên nhân chính khiến bạn phải nạp lại cảnh chơi khá nhiều lần.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: D3
Phát hành: D3
Ngày phát hành: 25/09/2007
Thể loại: Beat-'Em-Up
Hệ máy: Wii
ESRB: Teen

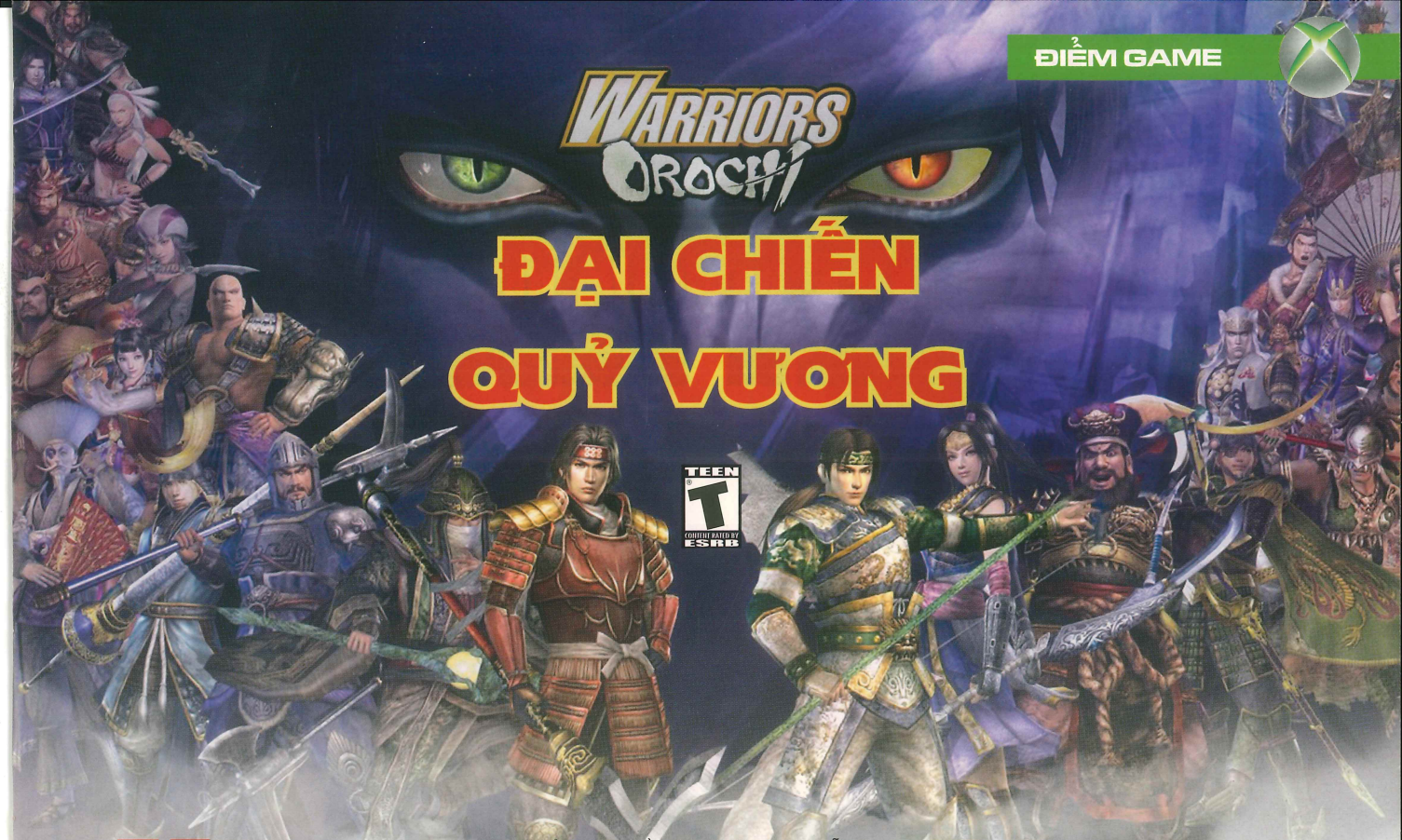
Là game theo phong cách chặt chém nên WoF rất đơn giản, đường đi nước bước trong game đều chạy theo một tuyến cố định và thiếu hẳn những pha giải đố mang tính hóc búa. Kẻ thù trong game cũng tương đối nghèo nàn khi chỉ xoay tua vài mống như sói, gấu, cung thủ, orcs... Nhằm khỏa lấp khuyết điểm này các nhà thiết kế đã sử dụng nhiều gam màu khác nhau để tô vẽ các nhân vật. Tuy nhiên, đây chỉ là giải pháp chữa cháy tạm thời nên không tạo được hiệu quả cao.

Trái với những dự đoán ban đầu, hình ảnh trong game chỉ thuộc tầm "last-gen" console. Các mô hình nhân vật được thực hiện thô và chuyển động rất gượng gạo. Cảnh nền được dựng rất hời hợt, thiếu sức sống. Hiệu ứng âm thanh trong game cũng chịu chung số phận do được thực hiện rất cẩu thả. Với những bất cập kể trên, WoF xem ra khó thuyết phục game thủ chịu đựng cơn cuồng nộ của Hỏa Long quá vài phút tiếp xúc. Dragon Blade: Wrath of Fire có rất nhiều "triển vọng" để lọt vào danh sách đề cử game tệ nhất trong năm nay!

TUYẾT DUNG

WARRIORS OROCHI

ĐẠI CHIẾN QUỶ VƯƠNG



Một ngày nọ, ác quỷ Orochi trong truyền thuyết đã bẻ gãy hai chiều không gian và thời gian, bắt đi cả những anh hùng thời Tam Quốc lẫn Chiến Quốc của Trung Hoa và Nhật Bản, với mục đích phô trương sức mạnh của mình. Sự xuất hiện của Orochi làm đảo lộn mọi trật tự phe phái trong lịch sử. Cả ba nhà Ngụy, Thục, Ngô đều như rắn mất đầu sau khi các chủ soái, tướng tài đều mất tích hoặc bị bắt làm tù binh. Không ngồi yên để quỷ dữ lộng hành, tam đại thế lực của Chiến Quốc (SW) là Oda Nobunaga, Shingen Takeda và Kenshin Uesugi quyết định phối hợp cùng với lực lượng Resistance Forces do Mã Siêu (Ma Chao) đứng đầu lập kế hoạch đánh bại Orochi.

Thuộc thể loại "chặt và chém" (hack and slash) như hai đàn anh Samurai Warriors (SW) và Dynasty Warrios (DW) trước đây, nhưng Warriors Orochi đã được điều chỉnh nhiều chi tiết mới hấp dẫn người chơi hơn. Đáng chú ý là kiểu chơi đơn trước đây đã được thay thế bằng việc điều khiển nhóm (gồm 3 người). Trong mỗi trận đánh, người chơi sẽ luân phiên chuyển đổi các nhân vật trong nhóm bằng hai phím cố định L-R. Chính thay đổi này giúp nhịp độ trong game được tăng lên đáng kể và bớt nhàm chán so với trước đây.

Mỗi nhân vật trong game được xây dựng thành ba tuyến tách biệt nhau bao gồm sức mạnh (Power), tốc độ (Speed) và kỹ thuật (Technique). Mỗi tuyến sẽ có ưu nhược điểm hoàn toàn khác nhau. Các nhân vật thuộc nhánh sức mạnh có khả năng chịu đòn giỏi, sát thương gây ra cao nhưng tốc độ di chuyển và ra đòn hơi bị... chậm! Đối lập hoàn toàn là nhóm tốc độ dù chịu đòn kém nhất trong ba tuyến nhưng kỹ năng ra đòn và tốc độ di chuyển rất nhanh. Trong khi đó, các nhân vật thuộc nhánh kỹ thuật rất linh hoạt trong việc đỡ, phản đòn và đặc biệt là những chiêu liên hoàn với uy lực dũng mãnh. Sự phân chia khá cân đối này buộc người chơi phải tính toán và phân chia thời gian sử dụng các nhân vật trong nhóm thật hợp lý để đạt hiệu quả tối ưu.

Điểm kinh nghiệm nhận được qua mỗi trận đánh cho phép người chơi cải thiện các chỉ số nhân vật hoặc nâng cấp cho các tướng phụ (do máy điều khiển) để hỗ trợ tốt hơn trong trận đánh. Một tính năng không kém phần hấp dẫn khác của WO là qua các vũ khí nhặt được trên chiến trường, người chơi có thể kết hợp chúng (Weapon Fusion) để tạo ra những vũ khí mới có độ sát thương và tính năng hoàn hảo hơn. Mặt khác, hệ thống nhân vật của game rất đồ sộ (hơn 70 nhân vật), thừa sức để người chơi tùy biến thành hàng trăm nhóm chơi với đủ phong cách khác nhau.

Do được cải tiến từ phiên bản gốc PS2 nên đồ họa của WO chưa tạo được ấn tượng mạnh và xứng tầm với những tên tuổi khác trên nền Xbox 360. Ngoại trừ các nhân vật chính được thiết kế chi tiết, cảnh nền và các hiệu ứng được thực hiện khá đơn điệu và thiếu sức sống. Khâu lồng tiếng và nhạc nền cũng chung số phận với đồ họa do thể hiện hơi mờ nhạt. Nếu bỏ qua những khuyết điểm kể trên và quan tâm nhiều đến cách chơi mới cùng giá trị chơi lại cao, WO có thể làm hài lòng các fan của dòng game hành động.

MẠNH CƯỜNG

THÔNG TIN GAME

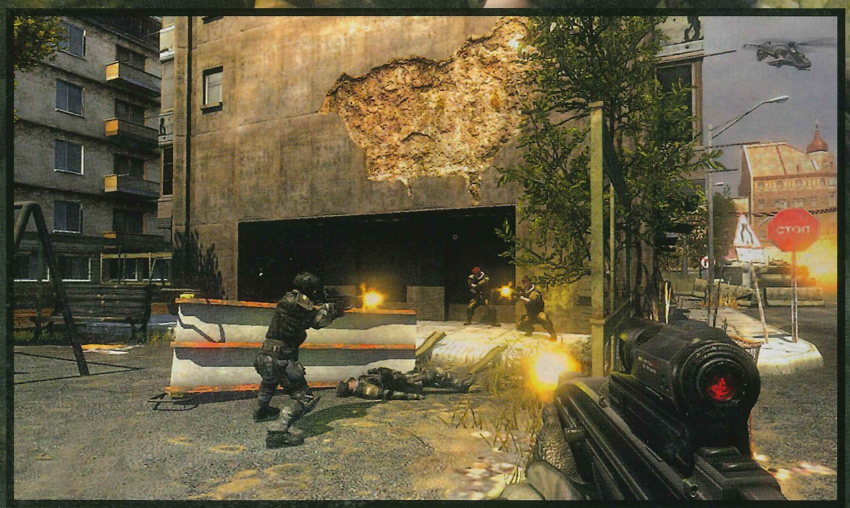
Phát triển: Omega Force	**Thể loại:** Hành động
Phát hành: KOEI	**Hệ máy:** Xbox 360
Ngày phát hành: 18/09/2007	**ESRB:** Teen

FRONTLINES: FUEL OF WAR
CUỘC CHIẾN NĂNG LƯỢNG

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

SAU MỘT SỐ ĐOẠN TRAILER VÀ DEMO TRÌNH DIỄN TẠI CÁC KÌ HỘI CHỢ GẦN ĐÂY, FRONTLINES: FUEL OF WAR (FFW) HỨA HẸN SẼ LÀ MỘT TRÒ FPS CHƠI ĐƠN VÀ CHƠI MẠNG VẸN TOÀN PHÁT HÀNH VÀO ĐẦU NĂM SAU...

Cốt truyện của FFW lấy bối cảnh tương lai vào năm 2024, khi mà phần lớn nguồn tài nguyên trái đất đã dần cạn kiệt. Các quốc gia trên thế giới được chia làm hai lực lượng quân sự chính nhằm khai thác những tài nguyên còn sót lại trên hành tinh xanh. Lực lượng thứ nhất gồm Mỹ và các nước châu Âu mang tên Western Coalition và thứ hai là lực lượng Nga liên minh với Trung Quốc mang tên Red Star Alliance. Trong phần chơi đơn, bạn chỉ được chọn lực lượng duy nhất là Western Coalition, còn ở mục chơi mạng, bạn được tùy ý chọn một trong hai phe. Sự khác biệt giữa hai lực lượng khá sâu sắc, nếu Wester Coalition chuyên



sử dụng các vũ khí gọn nhẹ chuyên dụng thì Red Star Alliance ưa thích các loại vũ khí nặng nề, hầm hố có sức công phá lớn. Tùy vào sở trường, bạn có thể chọn phe thích hợp để tham chiến. Theo Kaos Studio, FFW sẽ hỗ trợ 32 người chơi trực tuyến đối với hệ console và 64 người với hệ PC. Đây có thể xem là một trong những FPS hỗ trợ số người chơi khá đông tương tự Battlefield và Unreal Tournament.

Được thực hiện bởi Kaos Studio, tiền thân là nhóm phát triển đã từng tham gia thực hiện Battlefield 2 và bản mod Desert Combat, FFW có chiến dịch chơi đơn riêng (campaign) được đầu tư nghiêm túc và có nhiều ý tưởng mới. Cả phần chơi đơn lẫn chơi mạng đều xoay quanh một yếu tố chính là "frontline", tạm gọi là chiến tuyến giữa quân Western Coalition và Red Star Alliance. Trong một màn chơi, nhiệm vụ

của bạn không chỉ là tiêu diệt đối thủ mà còn phải phong tỏa các cứ điểm trên bản đồ nhằm nới rộng chiến tuyến của mình sang phần đất đối phương. Trò chơi cung cấp cho bạn một radar nhỏ biểu thị chiến tuyến hai bên và các mục tiêu nằm gần những chiến tuyến đó. Các nhiệm vụ của trò chơi được sắp xếp theo hướng mở, nghĩa là bạn có thể chọn nhiệm vụ nào đi trước cũng được, không cần phải theo thứ tự trước sau. Điều này đem lại cho bạn sự tự do cũng như những toan tính chiến thuật riêng tùy theo từng màn. Ngoài ra, các "map" cũng được thiết kế để bạn phát huy tối đa tính cơ động khi giáp chiến. Toàn bộ trò chơi có từ 5 đến 6 chiến dịch lớn, số lượng map cụ thể vẫn chưa được công bố. Các map được chia ra làm 3 dạng: dạng lớn dành cho các cuộc tập kích có phương tiện di chuyển, dạng trung bình cho các cuộc tấn công của bộ binh và nhỏ cho các cuộc đột kích âm thầm.

Cơ cấu "frontline" cũng làm thay đổi khả năng của AI khiến chúng trở nên tinh quái hơn. Bạn sẽ không có cơ hội điều khiển các đồng đội của mình, nhưng may thay các chiến hữu cũng được thiết kế khá thông minh để hỗ trợ bạn những lúc cần thiết. Về hệ thống vũ khí, bạn sẽ có dịp thử những khẩu súng hiện đại và thực tế. Do từng tham gia vào các dự án của quân đội thực tế, các loại vũ khí trong game đều là những bản mẫu vũ khí trong tương lai kết hợp với ý tưởng của các họa sĩ thiết kế của Kaos Studio. Ngoài vũ khí, bạn có thể sử dụng các robot điều khiển từ xa UAV "drone" (giống Ghost Recon Advanced Warfighter) để do thám hoặc thậm chí tấn công kẻ địch bằng chiêu tự hủy. Các "drone" của FFW được thiết kế tinh vi, nguy hiểm hơn cùng khả năng nâng cấp lên đến 3 lần. Toàn bộ trò chơi có hai loại robot điều khiển từ xa: loại bay và loại di chuyển trên mặt đất. Loại drone bay có mục đích chủ yếu là thám thính, chỉ điểm la-ze cho máy bay oanh tạc và phát hiện các tên bắn tỉa. Còn drone di chuyển dưới đất sẽ tích hợp súng máy hoặc cả hỏa tiễn dùng để bí mật tấn công bộ binh và cả các phương tiện di chuyển như xe jeep hay xe tăng. FFW trình làng tất cả 60 loại súng, khí tài phương tiện và chủng loại drone đủ để bạn tung hoành thỏa thích trong các màn chơi đơn lẫn chơi mạng.

Mang chút "hương sắc" của game nhập vai, trước mỗi màn chơi bạn được phép chọn 1 trong 6 loại binh chủng và điều này sẽ quyết định vũ khí mà bạn mang theo. Các loại binh chủng gồm: Assault (đột kích), Heavy Assault (đột kích mạnh), Sniper (bắn tỉa), Anti-Vehicle (chống xe), Special Operations (đặc nhiệm) và Close Combat (cận chiến). Lính tỉa sẽ được trang bị những khẩu tầm xa cùng các loại lựu đạn khói ; trong khi đó lính cận chiến sẽ được trang bị súng tiểu liên tự động và dao găm. Chưa hết, ngoài binh chủng bạn còn được chọn thêm 1 trong 4 khả năng thứ hai cho nhân vật gồm: ground support (hỗ trợ trên bộ), counter measures (gây nhiễu radar đối phương), air support (hỗ trợ trên không) và drone technician (kĩ thuật điều khiển). Các khả năng này đều liên quan đến việc sử dụng "drone" và nếu biết cách khai thác, những robot điều khiển từ xa này chính là chìa khóa chiến thắng trong một màn chơi.

Frontlines: Fuel of War gây được sự chú ý lớn cho các game thủ không phải do những khí tài hiện đại hay các mode chơi online độc đáo mà là ý tưởng "giằng co chiến tuyến" cùng với việc đầu tư cho chiến thuật bắn súng thông qua việc điều khiển drone. Với uy tín của Kaos Studio qua những dự án Battlefield cũng như bản mod Desert Combat, các fan hâm mộ FPS chắc chắn sẽ không thất vọng với Frontlines: Fuel of War.

CẨM TÚ

HUYỀN THOẠI KIẾM BÁU

Lần đầu tiên trong lịch sử series Soul Calibur, phiên bản Legends sẽ chuyển hướng 180 độ từ song đấu sang hành động phiêu lưu. Đây là một ý tưởng độc đáo kết hợp từ thể loại đối kháng với bộ tay cầm Wiimote - Nunchuk của hệ máy Wii.

Ý tưởng dùng tay cầm Wiimote thành một thanh kiếm thật sự không mới. Ngay từ khi máy Wii phát hành, Ubisoft đã nhanh tay phát hành Red Steel, một trò chơi hành động phiêu lưu ứng dụng Wiimote. Tuy nhiên, sự kết hợp này không được chặt chẽ và sáng tạo khiến ý tưởng "Wii-Sword" trở nên nghèo nàn và không hợp lý. Ở Soul Calibur Legends (SCL), việc sử dụng Wiimote thành một thanh kiếm dẫu sao cũng có triển vọng hơn, vì ít nhất Namco cũng là một "đại gia" trong việc thiết kế game song đấu và từng có khá nhiều kinh nghiệm với hệ máy Wii.

Theo Namco, việc chuyển hướng từ song đấu sang hành động phiêu lưu sẽ không làm mất đi số lượng fan đông đảo của các phiên bản trước đây vì họ đã cố gắng giữ lại những nét tinh túy nhất trong các pha song đấu vào phiên bản mới trên Wii. Về mặt cốt truyện, SCL thực chất là một "prequel" nói về những diễn biến từ bản Soul Edge đến bản đầu tiên của dòng Soul Calibur. Nội dung của bản này xoay quanh Siegfried, anh chàng kiếm sĩ thời trung cổ và cuộc phiêu lưu tìm kiếm thanh Soul Edge huyền thoại. Đồng hành cùng với anh cũng là những nhân vật quen thuộc khác trong series Soul Calibur như Mitsurugi, Taki, Sophitia, Ivy. Cốt truyện của những nhân vật phụ này không gắn chặt vào cuộc phiêu lưu của Siegfried, nhưng bạn hoàn toàn có thể chọn và chuyển qua điều khiển họ trực tiếp trong trận chiến. Bản tuyệt chiêu (moves list) đặc trưng

Tên game: Soul Calibur Legends | **Phát triển:** Namco Bandai Game | **Ngày phát hành:** Q4/2007
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Namco Bandai Game | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

của từng nhân vật sẽ được giữ lại, và tất nhiên là được tinh chỉnh cho phù hợp với phong cách Wii.

Sự trực quan sinh động của Wii khiến các động tác của nhân vật trở nên tự nhiên và dễ điều khiển hơn bao giờ hết. Đặc biệt, những fan của tuyệt chiêu phản đòn (guard break) sẽ rất vui mừng khi chức năng này vẫn được giữ lại ở bản Legends.

Theo Jin Okubo, giám đốc phát triển của SCL, kết cấu màn chơi vẫn theo phong cách hành động – phiêu lưu, nhưng yếu tố phiêu lưu sẽ được điều chỉnh ít đi để người chơi tập trung chính cho việc "hack-n-slash" trong suốt một màn chơi. Lối chơi của SCL khá tuyến tính khi bạn chỉ đi theo một con đường duy nhất và đối mặt với rất nhiều quái vật lẫn kẻ thách thức "kì dà cản mũi". Việc chiến đấu bằng Wii không những giúp bạn dần thành thục hơn mà hơn thế nữa, những điểm kinh nghiệm bạn thu nhặt được sẽ là căn cứ để nâng cấp các loại vũ khí về sau. Yếu tố giải đố cũng đầu tư khá sâu khi các câu đố hoặc cánh cửa sẽ yêu cầu bạn thực hiện các nhiệm vụ và bài tập đặc biệt như: tiêu diệt quái vật trong khoảng thời gian giới hạn, thực hiện chính xác một chiêu thức, tạo một tuyệt chiêu liên hoàn kết liễu kẻ thù... Kết thúc mỗi màn chơi sẽ là một trận đấu boss, nhưng không phải là các nhân vật trong các bản trước đây mà là những quái vật hoàn toàn mới sẵn sàng tiêu diệt Siegfried khi có cơ hội. Trong những tình huống này, bạn có thể chuyển qua các nhân vật phụ thích hợp đi cùng Siegfried có chiêu thức đặc biệt khắc chế chúng.

Mục chơi multi của SCL hỗ trợ cùng lúc online lẫn offline với hai mục chơi chính là phối hợp (co-op) và đối kháng. Khi chơi multi trên cùng một máy, trò chơi sẽ áp dụng chế độ chia màn hình dọc và hai người chơi có thể hành động cùng lúc. Mục đối kháng hiện nay vẫn còn nằm trong vòng bí mật khi Namco vẫn chưa đưa ra bất cứ chi tiết nào về mảng này. Những nhân vật phụ khác có thể sẽ được tải về thông qua dịch vụ WiiConnect của Nintendo. Về mặt đồ họa, trò chơi vẫn giữ chất lượng chi tiết cùng tốc độ khung hình khá "mướt" với 60fps, nhưng ở chế độ chia màn hình trong bản demo thì tốc độ giảm xuống chỉ còn 30fps. Hi vọng từ nay đến ngày phát hành Namco sẽ có những điều chỉnh cần thiết để đồ họa của trò chơi hoàn thiện hơn.

SCL là một bước đi hoàn toàn mới của Namcon Bandai Games nhằm tạo sự bất ngờ cho các fan của dòng game này. Mặc dù mạo hiểm nhưng với những thông tin kể trên, trò chơi sẽ dem lại những phút giây thoải mái "chặt chém" trong thế giới của những nhân vật Soul Calibur quen thuộc.

ĐỖ THẢO

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP: 3 triệu 1 / PSP Slim: 3 triệu 4 / WII: 4 triệu 5
PS2: 2,5 tr / NDS: 2 triệu 450 / PS3: 7 triệu 8 / GBA: 1 triệu 550

- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3 , WII , PS2 , PSP , NDS , XB360 , GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Nhân dịp Hotgame khai trương cửa hàng mới tại 331 - Giải Phóng (Điện thoại: 04.292.34.55)
Giảm giá tất cả các hệ máy Console và phụ kiện - Hãy truy cập www.hotgameshop.net để xem thêm thông tin

darkSector™

Virus bí ẩn

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Trước đây, ngoài Ninja Gaiden, Otogi là sản phẩm độc quyền thì "Xbox fan" chỉ biết ngậm ngùi nhìn PS2 xông pha trên mặt trận game hành động. Nhờ ra đời sớm và được đầu tư đúng mực, Xbox 360 đang là nền tảng tốt được các nhà sản xuất game hành động lựa chọn. Ít ra thì các game thủ đam mê hệ máy next-gen của bác Bill đã có nhiều tựa game hơn và không sợ thiếu game hay trong tương lai gần.Sắp tới đây họ sẽ được chào đón bằng một tựa game khác mới toanh, gợi lại rất nhiều điểm chung với Gears of War.

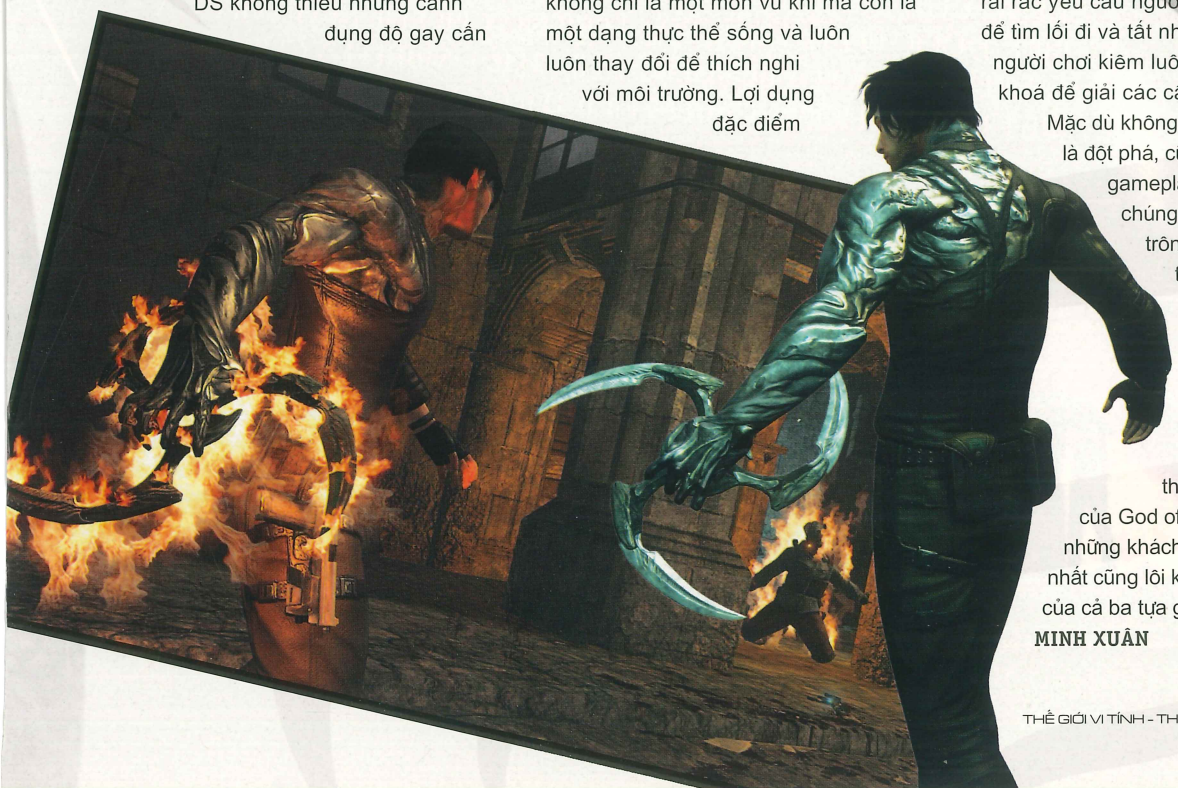
Như thường lệ, bắt đầu cốt truyện của game. Chúng ta vào vai Hayden Tenno, một đặc nhiệm của CIA được cử sang Đông Âu để điều tra sự lây lan của một loại virus đang lây nhiễm với tốc độ chóng mặt. Nạn nhân cảm thấy toàn thân đau nhức tới nỗi đầu óc điên loạn, đồng thời phân nửa dân số Nga bị nhiễm virus này đã bị tác dụng phụ, biến đổi thành những thây ma khát máu và hung hãn. Điều đáng nói ở đây là bản thân Hayden Tecno cũng đang mắc một hội chứng làm cơ thể không cảm nhận được các cơn đau - vốn là phản ứng tự nhiên của cơ thể con người. Trong một lần thi hành nhiệm vụ, Hayden bị một kẻ lạ mặt tấn công và nhiễm luôn loại virus mà anh đang săn lùng. Khi tỉnh lại, hội chứng không cảm nhận được cơn đau đã giống như một tấm áo giáp bảo vệ Hayden, virus không những không biến Hayden thành thây ma, mà ngược lại nó còn cộng sinh trên cơ thể anh và trở thành một thứ vũ khí sinh học nguy hiểm. Toàn bộ phần cánh tay phải của Hayden bị sừng hoá, cứng chắc như thể được kim

Tên game: Dark Sector | **Phát triển:** Digital Extremes | **Dự kiến phát hành:** 22/01/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** D3 Publisher | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

loại bao bọc. Từ bàn tay "mọc" ra một thứ ám khí ba lưỡi rất sắc bén và có thể được ném đi với độ chính xác đáng kinh ngạc. Với sức mạnh mới, Hayden như có thêm một trợ thủ đắc lực trong quá trình điều tra bí mật trước khi loại virus kia trở thành đại dịch lây lan khắp thế giới.

Được phát triển dựa trên engine Unreal Engine 2.5 (phiên bản 3 đã được áp dụng trong game Gears of War), Dark Sector (DS) được mong chờ sẽ khai thác triệt để sức mạnh của Xbox 360 để xây dựng khung cảnh chân thực cũng như lột tả hết sự hoành tráng trong những trận đối đầu nảy lửa. Qua những đoạn phim trailer chất lượng cao cho thấy mục tiêu của nhà sản xuất hoàn toàn không phải là lời nói suông. Khâu đồ hoạ đang được nhà sản xuất tập trung xử lý kỹ, các nguồn sáng trong game khá đa dạng cả về loại ánh sáng lẫn cường độ, từ những tia điện xẹt xanh li ti trên các tụ điện cao thế lơ lửng trên đầu đến một vụ nổ từ một quả lựu đạn cộng hưởng với thùng xăng của một chiếc xe làm sáng bừng một khoảng màn hình. Cảnh chiến trường lại là một điểm nhấn khác của game. Những pha chiến đấu diễn ra trên các con phố lát gạch đậm chất Đông Âu, ở những căn nhà mái ngói cũ kỹ đứng san sát gợi cảm xúc vắng lặng buồn tẻ.

Là một game hành động bắn súng, DS không thiếu những cảnh đụng độ gay cấn với đủ mọi đối thủ khác nhau. Thông thường và dễ đối phó nhất là những tay súng đeo mặt nạ thường đi từng tốp. Càng về sau, đối thủ sẽ càng trở nên khó chịu hơn với sự xuất hiện của những nạn nhân nhiễm virus trong hình hài những sinh vật dị dạng lê lết nhưng rất hung hãn. Về mặt này, DS đi theo mô típ của Resident Evil 4, nhất là về mặt gameplay có chất kinh dị. Để đương đầu với mối nguy hiểm, với tư cách là một đặc vụ, Hayden được trang bị khá ổn về mặt vũ khí, tập trung chủ yếu vào các loại súng ống. Súng trường, súng săn, súng ngắn kèm theo lựu đạn và tất cả đều có thể nâng cấp để cải thiện tính năng ở các màn sau. Dĩ nhiên dù cho vũ khí có tối tân đến đâu cũng không thể sánh được với cánh tay cộng sinh của nhân vật chính bởi nó không chỉ là một món vũ khí mà còn là một dạng thực thể sống và luôn luôn thay đổi để thích nghi với môi trường. Lợi dụng đặc điểm này mà Hayden có thể làm quen để sử dụng ám khí với nhiều mục đích khác nhau. Ví dụ ném ám khí vào một lò luyện sắt, ám khí sẽ bốc cháy và trở thành một chiếc boomerang lửa sẵn sàng gây nổ từ xa, hoặc phóng nó qua một nguồn điện cao thế, nó sẽ nhiễm điện và làm tê liệt cho đối thủ... Ngoài ra, mỗi khi tiêu diệt được một con trùm "tầm cỡ", ám khí cũng sẽ hấp thụ các tế bào nhiễm virus đã qua biến đổi đó và tự "nâng cấp" những kỹ năng mới hơn cho nhân vật. Đó bao gồm những kỹ năng gì thì hiện còn đang nằm trong vòng bí mật nhà sản xuất. Trong trường hợp không cần sử dụng đến những kỹ năng cao cấp thì ám khí lại trở thành một món vũ khí ngắn bình thường nhưng cũng không kém phần hữu dụng. Chẳng hạn rón rén tiến lại đằng sau đối thủ rồi nhanh như cắt kết liễu hắn. Ngoài những pha đối kháng, DS cũng có đầy những câu đố rải rác yêu cầu người chơi phải suy nghĩ để tìm lối đi và tất nhiên, ám khí trên tay người chơi kiêm luôn nhiệm vụ làm chìa khoá để giải các câu đố đó.



Mặc dù không thể nói cốt truyện là đột phá, cũng không thể nói gameplay là sáng tạo nhưng chúng ta hoàn toàn có thể trông chờ ở DS những tinh hoa đã tìm thấy ở các game hành động khác. Một chút căng thẳng của Gears of War, một chút rùng rợn của Resident Evil, cộng thêm một chút đánh đố của God of War, xem ra ngoài những khách hàng mới thì DS ít nhất cũng lôi kéo được game thủ của cả ba tựa game trên.

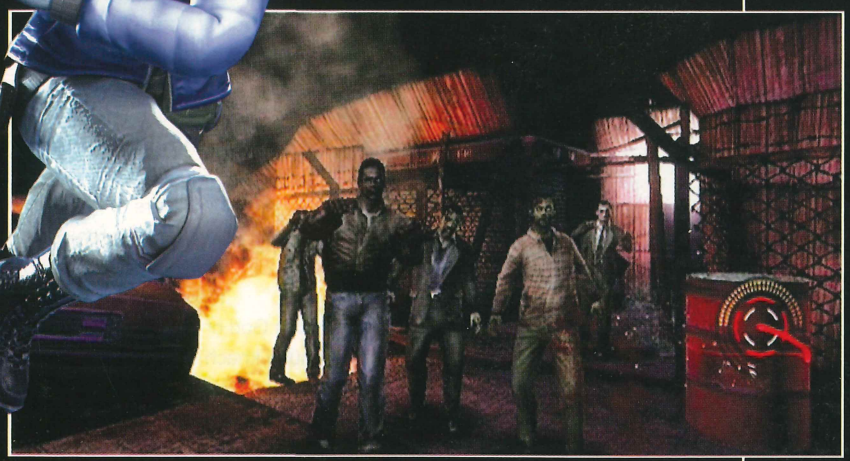
MINH XUÂN

resident evil
THE UMBRELLA CHRONICLES

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

TẬP ĐOÀN TỘI ÁC

BÊN CẠNH PHIÊN BẢN "CHÍNH THỐNG" RESIDENT EVIL 5 DÀNH CHO PS3 VÀ XBOX 360, DÒNG GAME KINH DỊ NỔI TIẾNG CỦA CAPCOM CÒN CÓ THÊM MỘT PHIÊN BẢN ĐẶC BIỆT, ĐƯỢC PHÁT TRIỂN DÀNH RIÊNG CHO HỆ MÁY WII CỦA NINTENDO. ĐÓ LÀ RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES (RE UC) VỚI PHONG CÁCH CHƠI THEO DẠNG RAIL SHOOTER.



Thể loại Rail Shooter thường được gọi là "bắn súng hồng tâm". Dạng game này không phổ biến trên PC và console, mà xuất hiện rất nhiều trên các máy game thùng (Arcade, dùng đồng xu để chơi trong các khu thương mại, siêu thị). Những đại diện tiêu biểu có thể nhắc đến là những tên tuổi như Virtua Cops, House of the Dead, Time Crisis... Đặc trưng của dòng game này là luôn luôn có góc nhìn thứ nhất, việc di chuyển nhân vật trong màn chơi hoàn toàn do máy đảm nhiệm và người chơi, được trang bị một thiết bị điều khiển tương tự như súng, chỉ làm một nhiệm vụ duy nhất

Tên game: Resident Evil: The Umbrella Chronicles | **Phát triển:** Capcom | **Ngày phát hành:** 13/11/2007
Thể loại: Kinh dị | **Phát hành:** Capcom | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** Wii

là bắn hạ các mục tiêu xuất hiện trên màn hình. Về cơ bản, lối chơi chính của RE UC cũng tương tự như vậy.

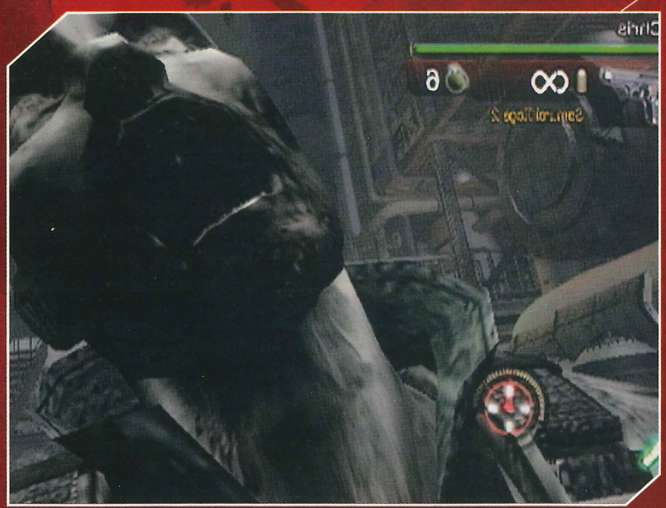
Về cốt truyện, khó có thể xem RE UC là một phiên bản mới trong dòng game RE, vì nội dung hầu như không có gì mới mẻ, có thể được xem như phần hồi tưởng về các sự kiện chính trong loạt game RE từ những phiên bản đầu tiên. Vì tất cả những sự kiện liên quan đến thảm họa rò rỉ và lây nhiễm sinh học từ tập đoàn hóa chất Umbrella trong các phiên bản RE trước đây được tóm tắt lại và lồng ghép để hình thành nên cốt truyện chính của RE UC. Khi chơi game, bạn sẽ quay lại những khu vực quen thuộc như toa xe lửa và khu vực tòa nhà Spencer trong RE 0, RE 1, thành phố Raccoon ngập tràn những thây ma di động (zombie) hay những đoạn cống ngầm đầy những sinh vật đột biến quái dị trong RE 2, RE 3. Xuyên suốt trò chơi, bạn sẽ điều khiển các nhân vật quen thuộc như Chris Redfield, Jill Valentine, Carlos Oliviera, Rebecca Chambers và Billy Coen. Ngoài gương mặt phản diện Albert Wesker, game giới thiệu thêm kẻ thù mới: Sergei Vladimir, tên chỉ huy đội đặc nhiệm của tập đoàn Umbrella. Tuy thế, RE UC vẫn có thêm những phân cảnh chơi lần đầu tiên xuất hiện, đặc biệt là phần cuối game, khi các nhân vật tấn công vào sào huyệt của Umbrella tại châu Âu và khiến tập đoàn tội ác này hoàn toàn sụp đổ.

Với lối chơi Rail Shooter, RE UC tận dụng tối đa khả năng cảm ứng chuyển động của bộ đôi tay cầm Wii Remote và Nunchuk. Qua đó, bạn sẽ dùng Wii Remote để nhắm bắn thông qua hồng tâm trên màn hình. Nhờ khả năng này, bạn có thể thoải mái nhắm bắn vào bất cứ bộ phận nào trên người đối phương tùy thích và tùy tài thiện xạ của bạn. Các đối tượng trong game như zombie, chó, quạ, sâu bọ và các loại quái vật dị hình khác đều có nhiều điểm yếu trên người để bạn tận dụng tiêu diệt nhanh gọn. Điển hình nhất là phần đầu, chỉ cần một phát "head-shot" là xong! Việc tận dụng khả năng này sẽ hết sức cần thiết khi chơi vì RE UC vẫn tuân thủ nguyên tắc "hạn chế đạn dược" từ trước đến nay của loạt game RE. Ngoại trừ khẩu súng ngắn có đạn vô tận, các vũ khí hỏa lực mạnh hơn như shotgun, súng máy... đều có lượng đạn vừa phải, đòi hỏi người chơi phải "chăm chỉ" thu nhặt trong quá trình chơi. Ngoài tính năng nhắm bắn, RE UC còn tận dụng khả năng cảm ứng vào các thao tác khác như chỉ cần vẫy nhẹ Wii Remote khi cần lên đạn, hoặc nhấn giữ nút Z và thực hiện động tác vung tay chém khi cầm dao găm.

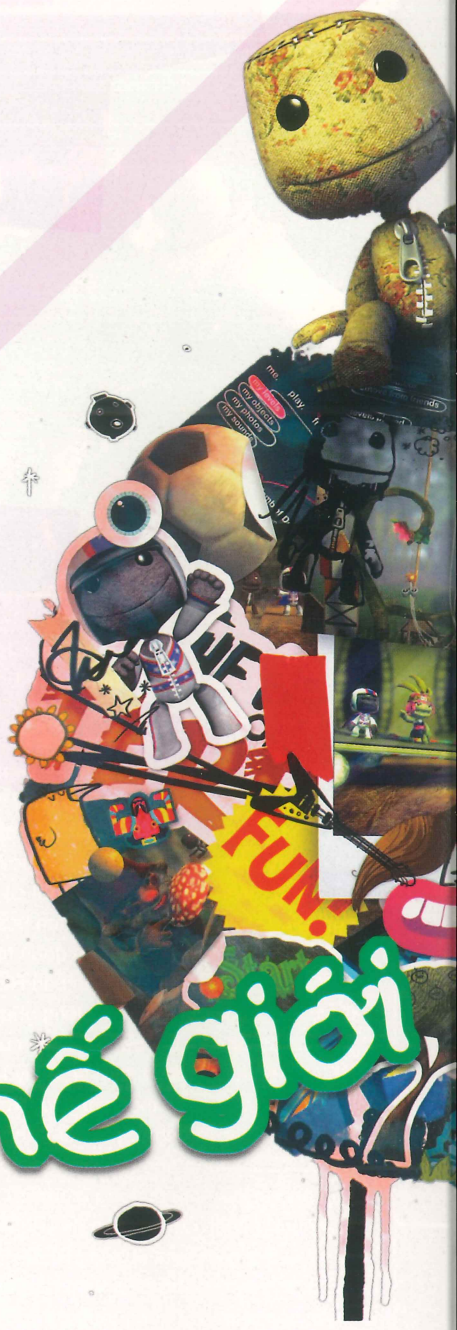
Được thực hiện dành cho Wii, vốn là hệ máy yếu thế nhất trong các máy "next-gen", nhưng đồ họa và hiệu ứng của game vẫn được chăm chút rất kỹ lưỡng. Môi trường trong các màn chơi cùng các đồ vật trong đó hầu như đều có thể tương tác được, bạn có thể bắn vỡ các cánh cửa, bóng đèn, hay làm rơi các bức tranh treo tường... Các hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng đều sẽ hiện diện đầy đủ, cùng với động tác nhân vật thể hiện sống động và mượt mà. Thông qua các đoạn trailer và demo chơi thử tại các kỳ triển lãm vừa qua, RE UC được giới game thủ và phê bình trên thế giới đánh giá là một trong những game có đồ họa đẹp nhất trên Wii vào thời điểm này.

Với những ai chưa từng tiếp xúc với loạt game kinh điển Resident Evil, thì Resident Evil: The Umbrella Chronicles sẽ là một lựa chọn tốt để bạn nắm bắt ngay những sự kiện chính của dòng game này. Còn đối với các fan hâm mộ? Còn gì thú vị hơn khi được hiểu tường tận về cốt truyện của dòng game và sự sụp đổ của tập đoàn Umbrella, vốn chỉ được đề cập sơ sài trong các phiên bản trước.

PHƯƠNG MAI



LittleBigPlanet



Tuy là tên tuổi mới trong làng phát triển game của thế giới (thành lập đầu năm 2006), nhưng các thành viên của hãng Media Molecule lại đến từ những nơi kỳ cựu như Lionhead Studios và Criterion Games. Cách đây gần 3 tháng, sản phẩm đầu tay của họ đã trình làng và ngay lập tức thu hút được sự chú ý từ giới hâm mộ. Đó là một trò chơi dành riêng cho hệ máy PS3 mang cái tên khá ngộ nghĩnh: LittleBigPlanet (LBP).

HẤP DẪN TỪ SỰ SÁNG TẠO

Được trình diễn lần đầu tiên tại GDC 07, sức hấp dẫn mà LBP mang đến không thua kém so với những game "đình" được trình chiếu lúc ấy như Metal Gear Solid 4 hay Crysis. Điều này tiếp tục được khẳng định khi trò chơi xuất hiện tại Tokyo Game Show vào cuối tháng 9 vừa qua. Điểm thú vị là LBP hoàn toàn không phải là một siêu phẩm hoành tráng như hai sản phẩm trên, mà chỉ là một trò chơi dạng platform có lối chơi cực kỳ đơn giản. Thế thì tại sao LBP lại gây ra sự thu hút mạnh mẽ đến như vậy? Tất cả gói gọn trong hai từ: sáng tạo và độc đáo.

Lối chơi đơn giản của LBP có thể được miêu tả như sau: game hoàn toàn không có một cốt truyện xuyên suốt. Người chơi sẽ điều khiển những búp bê làm bằng vải bố nho nhỏ xinh xinh, mà game gọi là các cô bé, cậu bé Vải Bố (Sack Girl và Sack Boy, tùy theo giới tính mà người chơi lựa chọn). Nhiệm vụ của người chơi là điều khiển các nhân vật dễ thương này đi từ điểm đầu đến điểm cuối của từng màn chơi. Trên đường đi, dĩ nhiên là sẽ phải giải hàng chục câu đố khác nhau, cũng như phải vượt qua hàng tá các loại chướng ngại vật đủ kiểu. LBP phát huy lối chơi chủ đạo mà game muốn hướng tới: tương tác vật lý. Trong quá trình phiêu lưu, các cô bé, chú bé Vải Bố sẽ phải liên tục tương tác đến môi trường, đồ vật cũng như những nhân vật do các người chơi khác điều khiển để có thể đến được đích đến cuối cùng. Các tương tác này đều được nhà sản xuất áp dụng cơ chế xử lý vật lý triệt để, nên tất cả những hoạt động, tác động trong game đều diễn ra rất thật và đúng với quy tắc tương tác vật lý trong thực tế.

Tuy nhiên, đó vẫn chưa phải là nét độc đáo nhất. Dựa vào khả năng tương tác vật lý cực tốt trong lối chơi, nhà sản xuất đẩy khả năng tương tác của người chơi với game lên cao hơn nữa khi cho phép can thiệp vào chính các màn chơi bằng cách thêm thắt đủ loại đồ vật, đồng thời tha hồ tinh chỉnh kích thước hình dáng của chúng thành bất kỳ hình thù nào tùy thích ngay trong khi chơi game. Từ đó, game cung cấp cho người chơi khả năng tạo ra vô số phương pháp để vượt qua một chướng ngại vật nào đó

Tên game: LittleBigPlanet	**Phát triển:** Media Molecule	**Ngày phát hành:** 2008
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Sony Computer Entertainment	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3

tương tác kỳ thú

KHÔNG DÀNH RIÊNG CHƠI ĐƠN

Dù lối chơi đơn khá độc đáo, nhà sản xuất vẫn khuyến khích bạn không nên chơi LBP một mình, mà nên cùng chơi với những người chơi khác. Con số tối ưu đưa ra là 4 người cùng chơi một màn, có thể qua mạng hay cùng chơi trên một màn hình TV, dù bạn hoàn toàn có thể chơi một mình hoặc với 2 hoặc 3 người khác. Điều này càng làm tăng thêm tính hấp dẫn và khả năng tương tác cao của game hơn khi có sự hợp tác và tương tác lẫn nhau giữa các người chơi.

Lối chơi hợp tác nhóm (co-op) sẽ được phát huy mạnh mẽ khi có nhiều người cùng chơi một lúc, vì nhiều chướng ngại vật, tương ứng với số lượng người đang chơi, sẽ được tùy biến sao cho có "hợp đồng tác chiến" mới có thể vượt qua được. Ví dụ, trường hợp muốn lên phần địa hình cao, nhóm phải giúp một người trong nhóm trèo lên lấy ống phản lực (giúp người đeo có thể bay được) bằng cách leo lên lưng nhau. Khi đã lấy được, người đeo ống phản lực lại lần lượt đưa từng người chơi khác đến nơi cần đến. Đương nhiên, luôn có nhiều lựa chọn cho người chơi để làm sao vượt qua các chướng ngại, vấn đề là làm sao những người chơi tìm được phương pháp hợp tác với nhau hiệu quả và thú vị nhất.

Quay lại với việc thu thập các quả bóng cao su như đã nói ở trên, khi chơi cùng các người chơi khác, điều "oái oăm" là các quả bóng cao su thu được thì "ai lấy được là của người đó". Chiến lợi phẩm thì ít, mà đôi khi cả nhóm phải cùng hợp sức với nhau chỉ để lấy một quả bóng. Điển hình như trường hợp trái bóng được giấu trong tháp gạch, lúc này người chơi phải cùng phụ giúp nhau dời các viên gạch cho một người chơi khác vào trong lấy quả bóng cao su đó. Điều này đòi hỏi nhóm phải xây dựng được sự đoàn kết, sẵn sàng chia sẻ chiến lợi phẩm cho nhau. Và chỉ có tinh thần đoàn kết, cùng đồng tâm hiệp lực mới giúp nhóm vượt qua được màn chơi theo cách xuất sắc nhất đã chọn. Có lẽ đó cũng chính là tinh thần và thông điệp mà hãng sản xuất Media Molecule muốn qua trò chơi ngộ nghĩnh và độc đáo này, gửi đến người chơi: "một cây làm chẳng nên non, ba cây chụm lại nên hòn núi cao."

Giữa một "rừng game" hiện nay vốn chỉ chạy theo tính bạo lực và phô diễn đồ họa thì việc xuất hiện một game đơn giản, độc đáo và mang đầy tính nhân văn như LBP là một tín hiệu hết sức đáng mừng. Hy vọng trò chơi sẽ góp phần lôi kéo người chơi game quay trở lại với những tựa game đơn giản, mang đậm tính giải trí nhưng cũng rất bổ ích, điều mà nhiều hãng game hiện nay do ánh hào quang của lợi nhuận đã bỏ quên.

NGỌC CHÂU

trong các màn chơi, tùy thuộc vào sự sáng tạo của mỗi người.

Game cung cấp cho người chơi rất nhiều chất liệu khác nhau như gỗ, gạch, vải... Mỗi loại, tùy theo độ đàn hồi, sẽ cho ra những tác động vật lý khác nhau, để bạn tạo bất kỳ hình thù nào tùy ý, hoặc nếu không thích thì bạn có thể chọn một đồ vật có sẵn để đưa vào màn chơi và thiết lập lực tác động lên chúng để chúng rơi, va đập, xoay vòng vòng tại chỗ hay lăn đến một điểm nào đó... Tất cả những yếu tố này đều có mục đích giúp bạn tìm ra cách nào đó hay là một phương tiện di chuyển, giúp nhân vật của bạn đi đến đích một cách thuận lợi nhất, độc đáo nhất.

Võ Lâm Truyền Kỳ 2

Thập Diện Mai Phục

MÔN PHÁI ĐA DẠNG

Võ Lâm Truyền Kỳ 2 (VLTK2) chứa đựng một hệ thống môn phái đa dạng và phong phú, bao gồm 10 môn phái và 20 hệ phái. Hiện tại, trong thời gian Closed Beta (CB), 7 môn phái đã mở là: Thiếu Lâm (chia làm 3 nhánh là Tục Gia, Võ Tăng, Thiền Tăng); Đường Môn; Nga My (Phật Gia, Tục Gia); Cái Bang (Tịnh Y, Ô Y), Võ Đang (Đạo Gia, Tục Gia); Dương Môn (Thương Kỵ, Cung Kỵ) và Ngũ Độc (Tà Hiệp, Cổ Sư).

Ngoài ra, còn 3 hệ phái bí ẩn người chơi chưa thể tham gia ngay là: Thúy Yên (Linh Nữ, Vũ Tiên), Côn Lôn (Thiên Sư) và Minh Giáo (Thiên Chiến, Địa Chiến, Nhân Chiến). Các môn phái này đều có các hướng luyện công mang phong cách riêng biệt, có sự hỗ trợ và khắc chế lẫn nhau.

ĐẶC TRƯNG CỦA TỪNG MÔN PHÁI

Nga My: Núi Nga My nằm tại huyện Tứ Xuyên, cách

thành Tây Nam 15km. Nga My hùng cứ vùng đất Tứ Xuyên ven Tây Nam cùng với Phổ Đà Sơn ở Chiết Giang, Cửu Hoa Sơn ở An Huy, Ngũ Đà Sơn ở Tây Nam, đây được xem như bốn ngọn núi nổi tiếng của Phật Giáo. Phái Nga My phần lớn là nữ giới, được phân ra thành đệ tử tục gia và nữ ni xuất gia. Môn quy trong Nga My phái nghiêm minh, các đệ tử luôn hoàn thành tốt trách nhiệm của mình, không những võ công cao cường mà còn tinh thông cầm kỳ thi họa. Đệ tử Phật Gia Nga My rèn luyện kiếm pháp, tịnh tâm hướng Phật, loại bỏ ác niệm, lấy Phật pháp phổ độ chúng sinh, tu dưỡng bản thân. Đệ tử Tục Gia Nga My rèn luyện cầm pháp, có thể khiến vạn vật hội tụ một điểm, lấy nội khí hóa thành tiếng đàn làm rối loạn đối phương, đồng thời bảo vệ bản thân không bị tổn hại.

Thiếu Lâm: Thiếu Lâm phái đa phần là nam giới có truyền thống đọc kinh lễ Phật và luyện võ công. Đặc trưng của đệ tử Thiếu Lâm là tôn trọng chính nghĩa, võ nghệ cao cường. Thiếu Lâm phái được chia thành các nhánh Thiếu Lâm Võ Tăng, Thiếu Lâm Tục Gia và Thiếu Lâm Thiền Tăng phân bố khắp nơi, hành hiệp trượng nghĩa. Võ công Thiếp Lâm Tục Gia rèn luyện gân cốt, tu luyện kim cang bất hoại chi nhân. Võ công Thiếu Lâm Võ Tăng chủ yếu thiên về các chiêu thức nội công. Thiền pháp của Thiếu Lâm Thiền Tăng chỉ truyền cho đệ tử tu thiền, có thể dùng Phật pháp vô biên nghịch chuyển ngũ hành, vận nội công đả thương đối thủ.

Cái Bang: Với đặc trưng hành khất mưu sinh. Do Cái Bang phân bố rộng nên tai mắt có mặt khắp nơi, nắm bắt tin tức nhanh nhạy. Cái Bang bang quy rất nghiêm ngặt, đề cao chính nghĩa nên luôn tương trợ và giúp đỡ lẫn nhau. Võ công Tĩnh Y của Cái Bang uy lực dũng mãnh, luyện thành có thể phá núi. Giáng Long Thập Bát Chưởng uy trấn thiên hạ. Võ công Cái Bang Ô Y lại hoàn toàn nhẹ nhàng uyển chuyển, độc môn tâm pháp có thể mượn sức đối phương tấn công chính đối phương.

Võ Đang: Là thánh địa của Đạo giáo trong võ lâm, tề danh với Phật giáo tung sơn Thiếu Lâm Tự. Đệ tử Võ Đang đi đầu hiệp nghĩa danh chấn thiên hạ, đồng môn yêu thương lẫn nhau, rất coi trọng tình nghĩa và trong cùng phái không cần giữ giới có thể phối ngẫu. Công phu đạo gia Võ Đang lấy khí chế ngự kiếm, kiếm khí hợp nhất. Công phu Tục Gia Võ Đang chú trọng linh hoạt của bản thân, chiêu thức nhanh nhẹn, chuẩn, hiểm, thoắt ẩn thoắt hiện làm đối phương chống đỡ vô cùng khó khăn.

Đường Môn: Tứ Xuyên Đường Gia Bảo là gia tộc thiện dụng ám khí nổi tiếng trên giang hồ, với ám khí và hỏa khí hùng cứ Ba Thục, vang danh giang hồ có hơn 100 năm. Đệ tử Đường Môn giỏi thiết kế bẫy, phát minh và sử dụng các loại ám khí và hỏa khí uy lực kinh người. Người Đường Môn ít đi lại trên giang hồ do xung quanh Đường Gia Bảo đầy cạm bẫy nguy hiểm. Chính vì vậy dù nổi tiếng trên giang hồ nhưng bao trùm Đường Môn vẫn là một màu sắc thần bí.

Dương Môn: Dương Môn chính là Dương Gia Tướng lừng danh thiên hạ với biệt tài chiến đấu trên lưng ngựa, chuyên dùng cung nỏ, phù hợp cả cận chiến và đánh xa, công kích kẻ địch trên phạm vi rộng, cưỡi ngựa cầm thương, phương pháp tác chiến linh hoạt, cốt cách oai phong lẫm liệt. Tương truyền Dương Môn lưu lại bộ Dương Gia Thương Pháp và Dương Gia Cung Pháp biến hóa khôn lường, cương nhu hòa hợp.

Ngũ Độc: Có nguồn gốc từ người Miêu sinh sống tại nơi "rừng thiêng, nước độc", đặc biệt, rất nhiều rắn rết cũng như mãnh thú. Ngũ Độc Giáo được mệnh danh là môn phái cực kỳ bí hiểm và tàn ác. Người xưa đồn rằng, Ngũ Độc tổ sư học được thuật cổ hợp nhất, truyền lại cho con cháu bí thuật bỏ độc và quyền năng triệu hồi cương thi. Ngũ Độc Giáo đi theo con đường độc đạo của mình, họ rất hay xung đột với các môn phái khác.

Với một hệ thống các môn phái phong phú gồm 1.000 chiêu thức với các động tác hoàn toàn khác nhau, hơn 100 cơ chế võ công căn bản và hơn 1.000 hiệu quả thuộc tính trong hệ thống môn phái. Võ Lâm Truyền Kỳ 2 sẽ khiến người chơi phải cân nhắc thật kỹ trước khi gia nhập môn phái ở cấp 10. Nhưng chọn lựa môn phái nào chăng nữa, sau một quá trình tập luyện dày công, các game thủ cũng sẽ thật hài lòng khi chính mình thi triển các chiêu thức tuyệt đẹp của môn phái mà mình đã chọn.

Bắt đầu từ ngày 14/10/07, các game thủ có thể tham gia bản CB với tên gọi Thập Diện Mai Phục. Đây là cơ hội giúp game thủ tham quan một thế giới rộng lớn, đầy biến động và khám phá những đặc tính từng môn phái, kể cả những tuyệt thế võ công đặc sắc.

SU SU

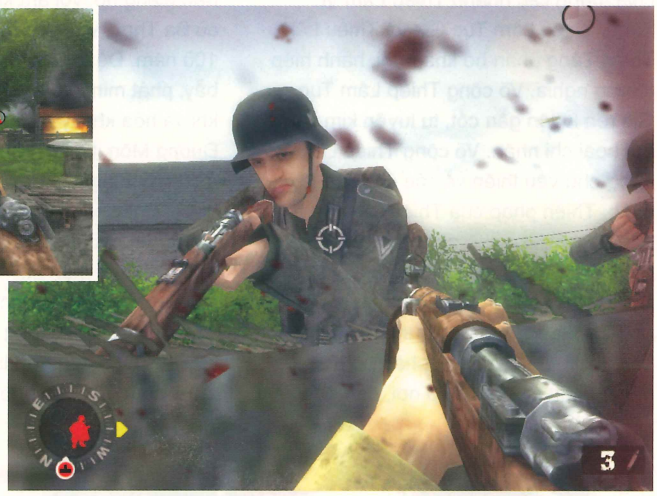
9th Company: Roots of Terror

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Lesta Studio | **Phát hành:** Chưa công bố | **Ngày phát hành:** Quý 2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Trò chơi tái hiện hàng loạt chiến dịch càn quét của quân đội Xô Viết trong cuộc chiến chống lại những chiến binh Mujahideen trên một đỉnh núi vô danh tại Afghanistan. Với quân số luôn ở hàng chiếu dưới, trong chiến dịch Guards Airborne Regiment diễn ra vào ngày 07/01/1988 trên đồi 3234, biệt đội 9th Company phải ra sức chống trả lại hơn 400 quân Mujahideen và Pakistan "cuồng loạn". Sau khi 6 thành viên ngã xuống, dù chỉ còn 28 người nhưng 9th Company vẫn giành được chiến thắng cuối cùng và họ hoàn toàn xứng đáng được trao tặng huân chương Ngôi Sao Vàng cao quý. Bạn đã sẵn sàng thể hiện tính quả cảm và tài thao lược của mình chưa, hãy đến với 9th Company: Roots of Terror.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Thể loại: Hành động - Bắn súng | **Phát triển:** Gearbox Software | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** tháng 12/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii



Cuối cùng thì siêu phẩm của dòng game bắn súng góc nhìn người thứ nhất Brothers in Arms cũng được tái hiện trên dòng máy "cảm nhận chuyển động" của Nintendo. Một lần nữa, người chơi sẽ có cơ hội vào vai các viên tướng tài ba trong lịch sử Đệ Nhị Thế Chiến như Matt Baker, Joe Hartsock... để chỉ huy biệt đội của mình quét sạch quân Phát Xít ra khỏi vùng đất Normandy.

Brothers in Arms: Road to Hill 30 hứa hẹn mang đến nhiều thử thách tột đỉnh cho người chơi với những trận đánh khốc liệt và đặc biệt là một trải nghiệm FPS hoàn toàn mới với tay cầm không dây của Wii.

Cars: Mater-National

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Rainbow Studios | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 30/11/07 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, DS, Xbox 360, PS3, Wii

Với phiên bản Mater-National mới này, người chơi sẽ phải lần lượt hạ gục các đối thủ đáng gờm để được tiếp tục đối đầu với Lightning McQueen trong giải đua Mater-National Race Festival - đây là giải đua xe do chính người bạn thân của Lightning là Mater tổ chức. Ngoài ra, người chơi còn có thể khám phá và tăng thêm kinh nghiệm trong thế giới Radiator Springs mới lạ, từ chế độ đua của những chiếc xe Monster hay vào cuộc với đường đua siêu tốc cùng 5 đối thủ đẳng cấp "ngôi sao" khác. Bên cạnh đó, những mini-game như Ramone's Rhythmic Rumble và Fillmore's Fuel Frenzy sẽ đem đến những cuộc so tài "xé đường" cho người chơi. Chưa hết, nhà phát triển còn tiết lộ ngoài những đối thủ từ phiên bản trước thì giải đua kỳ này sẽ xuất hiện thêm 5 tay lái lụa mới và vô số thử thách mới.

Đẳng cấp S-CLUB

Nhảy Audition và lĩnh Samsung J600 mỗi ngày

NHỊP ĐIỆU CUỘC SỐNG AUDITION

Sự kiện kéo dài từ ngày 01/10/2007
tới hết ngày 01/12/2007
Chi tiết xem tại:
http://au.vtc.vn/S-club

VTC GAME ONLINE SAMSUNG

ĐỒNG HÀNH CÙNG CK

CrazyKart Vương Quốc Xe Hơi

AN TOÀN TRÊN MỌI NẺO ĐƯỜNG

Tham gia tìm hiểu luật an toàn giao thông
và lĩnh quà Vcoin hàng tuần tại
http://ck.vtc.vn/donghanh

DANH SÁCH CÁC BẠN ĐÃ TRÚNG THƯỞNG
4 CÂU HỎI ĐẦU TIÊN CỦA CHƯƠNG TRÌNH

Mã số câu hỏi	Tên tài khoản trúng thưởng
CK 001	mavutru87
	maimailinh
	vuhai83dn
CK 002	xeduongdai
	tinoames
	hahahalalala
CK 003	trum876
	seza19
	heocon_321
CK 004	duong9874
	nga46
	thelinhluot

VTC GAME ONLINE SNDA

Everquest II: Rise of Kunark

Thể loại: Nhập vai trực tuyến | **Phát triển:** Sony Online Entertainment | **Phát hành:** SOE San Diego | **Ngày phát hành:** 13/11/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

Là bản mở rộng thứ 4 cho dòng game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi Everquest II, Rise of Kunark sẽ đưa người chơi đến với vùng đất mới hấp dẫn hơn cùng sự xuất hiện của chủng tộc Sarnak mới. Ngoài ra, bản mở rộng cũng cung cấp vô số nội dung mới và trên 24 nhiệm vụ truy tìm vũ khí loại "hàng độc" để người chơi tự khám phá với xuất phát điểm mới là vùng đất Timorous Deep.

Chưa hết, nhân vật của bạn có thể thăng đến cấp 80 và nếu cảm thấy việc một mình thực hiện nhiệm vụ quá khó khăn thì bạn có thể mời thêm nhiều người có chung ý chí khác để nhanh chóng đạt được mục tiêu.

Godzilla: Unleashed

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Pipeworks Software | **Phát hành:** Atari | **Ngày phát hành:** 13/11/2007 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii, PS2, PSP, DS

Hình ảnh chú đười ươi khổng lồ có khả năng "bạt sơn phá thành phố" từng rất ăn khách trên màn ảnh nhỏ trong bộ phim Godzilla cũng sẽ có mặt trên thế giới trò chơi điện tử vào tháng 11 sắp tới. Với Godzilla: Unleashed, bạn có thể tự tay thực hiện các thao tác thật "khí" như cào xé, đu mình và phá phách xuyên qua những con đường của hàng loạt thành phố lớn trên thế giới y như những gì diễn ra trong phim. Với cốt truyện dạng "mở", người chơi sẽ có nhiều tùy chọn hơn để điều khiển con đười ươi đầy phá phách này.

Hellboy: The Science of Evil

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Krome Studios | **Phát hành:** Konami Digital Entertainment | **Ngày phát hành:** 28/03/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PSP, PS3

Lần theo dấu vết của mụ phù thủy điên loạn, anh chàng Hellboy khám phá mưu đồ thôn tính thế giới do tên ác quỷ Hermann Von Klempt cầm đầu. Nhiệm vụ đặt ra là phải nhanh chóng triệt phá âm mưu của hắn trước khi quá muộn. Ngoài những kỹ năng phi thường của Hellboy, môi trường tương tác trong game khá rộng lớn, tha hồ cho game thủ tha hồ tung hoành và thoải mái... đập phá. Hơn nữa, người chơi cũng có thể phối hợp với các trợ thủ đắc lực như Abe Sapein, Liz Sherman trong phần chơi hợp tác.

Lucky Luke Go West

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Tate Interactive | **Phát hành:** Atari | **Ngày phát hành:** 23/11/2007 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC, Wii, DS

Tài thiện xạ và tính quyết đoán đã giúp chàng cao bồi dũng cảm Lucky Luke trở thành một hình tượng tiêu biểu trong cuộc chiến chống lại tội ác và sự bất công tại vùng Viễn Tây Hoa Kỳ. Lấy cảm hứng từ quyển truyện tranh The Caravan, nhà phát triển Tate Interactive sẽ đưa bạn đến với cuộc áp giải anh em nhà Dalton ra tòa xét xử tại New York. Game cung cấp nhiều mini-game thử thách người chơi như đấu súng tay đôi, khiêu vũ, v.v. Và nếu đã đủ tự tin, bạn có thể mời 3 tay súng khác để tranh tài cao thấp...

MX vs. ATV Untamed

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Rainbow Studios | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 17/12/2007 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC

Được đồng loạt phát hành cho tất cả máy chơi game hệ console và handheld thông dụng hiện nay, trò chơi đua xe địa hình MX vs. ATV Untamed hứa hẹn mang đến cho người chơi những trải nghiệm hoàn toàn mới. Game cung cấp nhiều chế độ chơi mới, nhiều loại xe địa hình chưa từng thấy bao giờ và một hệ thống AI cực kỳ thông minh. Phiên bản trên Xbox 360, PlayStation 3 và Wii sẽ khai thác tối đa sức mạnh đồ họa và tính linh hoạt riêng của tay cầm điều khiển của mỗi hệ máy. Ngoài ra, phiên bản Xbox 360 và PlayStation 3 sẽ cung cấp chế độ chia đôi màn hình 2 người chơi cũng như hỗ trợ chơi trực tuyến 12 người.

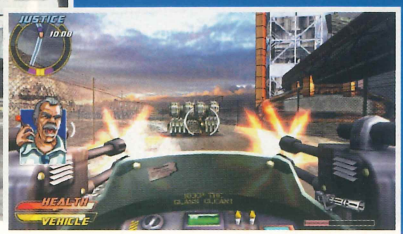
NiGHTS: Journey of Dreams

Thể loại: 3D Platformer | **Phát triển:** Sega | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** 18/12/2007 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii

Được tín đồ Wii nóng lòng chờ đợi ngay từ sự kiện Games Convention 2007 diễn ra tại Leipzig (Đức) từ ngày 23/8 đến 26/8/2007 vừa qua, NiGHTS: Journey of Dreams sẽ đưa bạn đến với thế giới đầy tưởng tượng Nightopia, nơi bạn có thể thực hiện những thao tác nhào lộn, bay nhảy như trong rạp xiếc để tìm kiếm những chiếc vòng tăng tốc, tranh giành và thu nhặt vật phẩm và đe dọa cư dân của thế giới trong mơ này thông qua tay cầm không dây Wii Remote. Game cung cấp tính năng chơi cùng lúc 2 người và hỗ trợ chơi mạng.

Pursuit Force: Extreme Justice

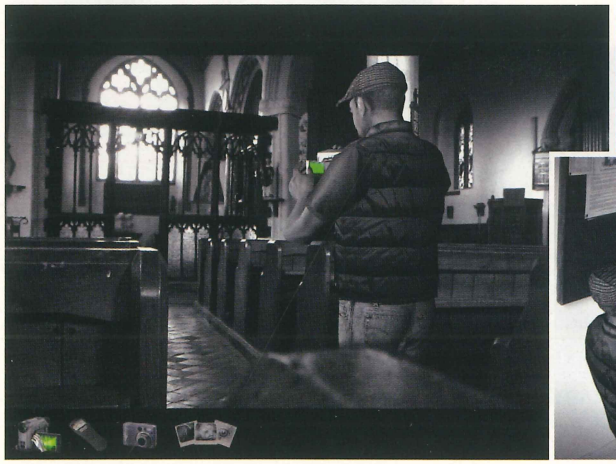
Thể loại: Đua xe / Bắn súng | **Phát triển:** BigBig Studios | **Phát hành:** SCEE | **Ngày phát hành:** UK: 30/11/07 - US: 29/01/08 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PS2, PSP



Vượt cả mong đợi từ phiên bản trước, Pursuit Force: Extreme Justice sẽ cho người chơi làm lãnh đạo tối cao của lực lượng đặc nhiệm, với nhiệm vụ chủ yếu là truy bắt những tên tội phạm khét tiếng và mang lại công lý cho thành phố Capital. Trong cuộc đua này, người chơi có thể đuổi bắt tội phạm từ đường bộ, đường hàng không và kể cả đường biển. Với hơn 50 vụ án ly kỳ, game thủ sẽ có cơ hội lái hơn 12 loại phương tiện tối tân. Đặc biệt, tại phiên bản này, hệ thống vũ khí cũng được cải tiến, hứa hẹn những pha đấu súng cực kỳ hấp dẫn.

The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure

Thể loại: Phiêu lưu/Kinh dị | **Phát triển:** Darkling Room | **Phát hành:** Got Game Entertainment | **Ngày phát hành:** 1/11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Đã bao giờ bạn nghĩ mình sẽ đi săn ma? Nếu chưa, hãy một lần theo chân nhóm Nigel Danvers và Lucy Reubans. Tại những hòn đảo nằm bên ngoài hải phận của xứ sương mù, bạn sẽ phải sử dụng thần kinh "thép", trí thông minh của mình để tìm hiểu những truyền thuyết về cướp biển và ma quỷ, khai quật những kho báu đã bị chôn vùi... Bên cạnh đó, khả năng săn ma và phát hiện hiện tượng thần bí của bạn cũng sẽ tác động rất nhiều đến các diễn biến sắp xảy ra trong trò chơi.

Warhammer 40.000: Squad Command

Thể loại: Chiến thuật thời gian thực | **Phát triển:** Chưa công bố | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 19/11/07 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PSP, NDS

Vẫn giữ được phong cách chơi nhanh, hành động quyết liệt, vừa có thể đáp ứng những hiệu ứng tốt cho PSP, Warhammer 40,000: Squad Command sẽ là một game chiến thuật nổi tiếng trên hệ máy này.

Trong cốt truyện dành cho mục chơi đơn cũng hết sức hấp dẫn và có chiều sâu, game thủ sẽ cầm quân Space Marines và chiến đấu anh dũng xuyên suốt 13 nhiệm vụ gian nan như trong... điện ảnh. Hơn nữa, chế độ Multiplayer cũng cho phép người chơi so tài với các đối thủ khác qua 9 màn chơi được thiết kế hấp dẫn. Warhammer 40,000: Squad Command hứa hẹn mang đến cho game thủ những thời khắc hết sức đặc biệt với PSP.

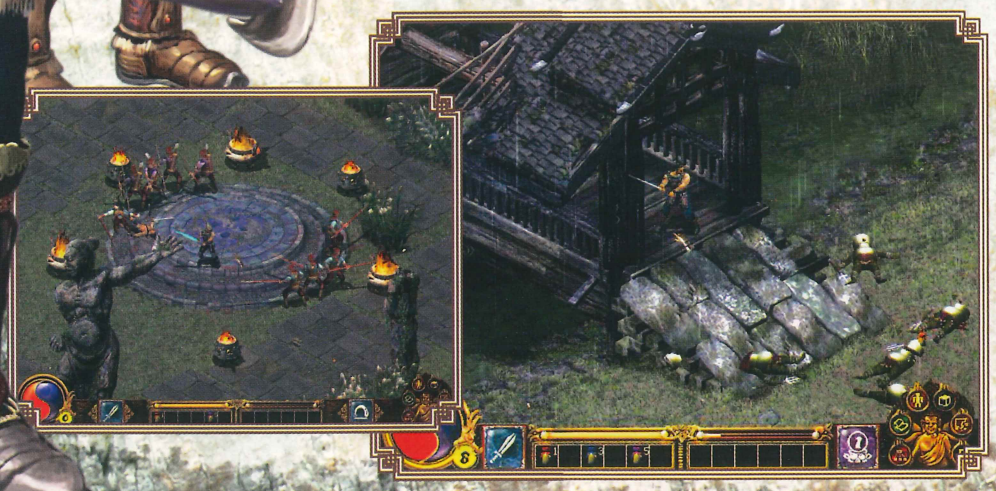
Blade & Sword
Đao và Kiếm

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Khi nói đến thể loại RPG ai cũng phải nhắc đến game Diablo. Trong RPG, game Diablo được đánh giá là "cha đẻ" của các game sau này như: Dungeon Siege, Seal of Evil... Nhưng tôi muốn giới thiệu đến các bạn một tựa game, có thể nói là đời kế tiếp ngay sau Diablo đó là Blade&Sword(B&S). Các thao tác điều khiển, lẫn phím tắt (hotkeys) của game rất dễ sử dụng. Trang bị cho nhân vật không có các đồ dùng cơ bản như: áo, giày, vũ khí, nhẫn, dây chuyền... thay vào đó là các viên ngọc.

Không hẳn là ăn theo

Các bạn cũng biết là Diablo theo phong cách chặt chém, kết hợp với yếu tố nhập vai và một ít phép thuật. B&S cũng thế, tuy không sử dụng phép thuật trực tiếp mà là gián tiếp, nhưng có thêm khả năng đỡ đòn, nên B&S mang yếu tố chiến thuật kết hợp với nhanh tay lẹ mắt. Bạn luôn phải quan sát đối phương và đưa ra các phương án hợp lí, khi đụng độ với quái vật cấp cao thì cách đánh đó chỉ làm cho bạn mau "về thành dưỡng sức". Đặc biệt, đôi khi người chơi gặp các quái vật có khả năng kết hợp với nhau rất nhuần nhuyễn khiến người chơi rất khó chịu. Vì thế không thể coi thường quái vật trong game, nhất là khi chúng đoàn kết lại. Đối với các quái vật mạnh việc quan sát và kiên nhẫn chờ đợi là chìa khoá của thành công. Tất nhiên, để tránh trường hợp bạn cố thủ trong một thời gian dài, trò chơi sẽ giới hạn bạn bằng thanh thể lực (giống game Diablo đấy), nên khi chơi yếu tố chiến thuật không thể coi thường. Một điểm khác nữa của B&S là có thể kết hợp chiêu thức lại, thành các đòn liên hoàn khiến quái thú không kịp trở tay. Các chiêu thức này cũng rất đẹp và uyển chuyển. Đặc biệt khi nâng xong 4 chiêu trong cùng một nhánh kỹ năng (skill) bạn sẽ học được "chiêu cuối". Các bạn cũng cần đến sự nhanh tay khi sử dụng "chiêu cuối" bằng cách dùng chuột vẽ thành các đường nét như game hướng dẫn. Lưu ý trong khi đang đánh bạn có thể dùng "chiêu cuối" bằng cách giữ phím ctrl hoặc alt. Nhưng trong B&S, cách đánh "tới tấp" là bất khả thi. Điểm nổi bật cuối cùng của B&S là tác động của môi trường, đây là



Tên game: Blade&Sword
Thể loại: Action Role-Playing
Phát triển: Pixel Multimedia
Phát hành: Whiptail Interactive
Ngày phát hành: 22/12/2003
ESRB: Mature
Cấu hình: PII 266MHz; RAM 128MB; VGA 4MB; HDD 1,4GB; Windows 98/2000/ME/XP; 2 CD.

một trong những điểm rất thú vị của game.

Một số điều thú vị khi chơi

Khi bắt đầu game, người chơi vào vai dũng sĩ của ngôi làng cuối cùng sắp bị quỷ tấn công. Sau khi lũ quỷ bị đánh bại, người chơi sẽ truy tìm theo dấu vết của bọn quỷ từ vùng đất này đến vùng đất khác. Game thử thách người chơi qua 3 vùng đất: vùng đồng bằng, vùng núi cao và cuối cùng là trong lòng đất. Mỗi vùng đều có cái hay, cái đẹp riêng, bạn chú ý sẽ thấy ngay. Nếu muốn qua vùng khác thì các bạn phải đánh thắng con trùm cuối (Boss), ví dụ: vùng đồng bằng có con bạch tượng, vùng núi cao có phù thuỷ băng và cuối cùng là con quỷ trong lòng đất. Ngoài những con trùm cuối vừa kể trên, game còn có các

con trùm phụ. Các con trùm loại này chủ yếu xuất hiện khi người chơi làm nhiệm vụ, hoặc gần điểm chuyển từ cảnh này qua cảnh khác. Game có 3 nhân vật cho người chơi chọn, mỗi nhân vật đại diện cho một trong các yếu tố: sức mạnh, tốc độ và khéo léo. Game có 3 cấp độ khó để bạn lựa chọn từ cấp dễ (Easy), trung bình (Normal) đến khó (Hard). Tuy nhiên, nếu bạn nào tự tin và có khả năng thì cứ việc, nhưng lúc đó đừng nói là không được cảnh báo trước. Điều thú vị là game khiến bạn có cảm giác khi chơi xong nhân vật này, lại muốn tìm hiểu nhân vật khác, vì mỗi nhân vật đều có các chiêu, đòn kết hợp (combo) và nhất là "chiêu cuối" khác nhau. Hệ thống nhiệm vụ trong game rất đa dạng, với vô số nhiệm vụ lớn nhỏ, ngoài các nhiệm vụ chính rất căng thẳng còn có các nhiệm vụ phụ rất vui như: tìm một món đồ khi phải băng qua một "rừng" chó dại nhưng không được đánh chúng, tập luyện với lửa, giúp hồn ma đưa thư cho nhau... trong khi làm nhiệm vụ các bạn sẽ gặp vô số quái vật từ bé đến khổng lồ, từ xác chết, gấu đến voi... Chúng to gấp 2-3 lần nhân vật của chúng ta, nhưng đừng tưởng chúng "đầu to óc bo bo" mà chết tức tưởi nhé!

Ảnh tốt, âm tàm tạm

Game chủ yếu dựa trên nền 2D và sử dụng vũ khí thô sơ như: kiếm, dao, đao nên về mặt hình ảnh game chỉ dừng ở mức đạt yêu cầu. Tuy trên nền 2D nhưng các cảnh vật trong game rất giống thật, những hiệu ứng như: cuồng phong, bão tuyết... rất đạt, từ những ngôi nhà đổ nát, những bãi đầm lầy, những hầm mỏ, núi cao hùng vĩ, những dòng sông huyền bí... được diễn tả hết sức chân thật làm nổi bật được không khí chết chóc, âm u. Những cử động nhân vật rất "đạt", nhất là khi ra tuyệt chiêu. Hình ảnh lũ quái vật ăn mừng khi đánh ngã được người chơi trông rất buồn cười, nhưng cũng không khỏi khiến người chơi bực mình. Âm thanh của game không nổi bật lắm, nếu không muốn nói là tệ, người viết thường phải vừa bật nhạc vừa chơi, làm như vậy sẽ giảm được sự nhàm chán âm nhạc của game.

Kết luận

Game thuộc loại đáng chơi và không nên bỏ lỡ nếu các bạn là fan "ruột" của thể loại RPG. Tuy game có nhiều khuyết điểm về mặt âm thanh, nhưng nếu bạn bỏ qua được thì sẽ dễ dàng cảm nhận cái hay của sản phẩm ưu việt của hãng Pixel. Nếu lúc nào bạn cảm thấy mệt mỏi và chán nản vì việc thi đua "cày" level trong game online, thì đây là cơ hội tốt để bạn thư giãn đấy, đừng bỏ qua nha!

ĐỨC THỊNH

Em không hiểu làm thế nào để phân biệt được các thể loại, khi nhìn trên hình bìa game PC. Mong tòa soạn giải thích giùm ý nghĩa của các chữ như A0269 hay S0190. *(blueshop4291844@yahoo.com)*

Các chữ đó là ký hiệu của nơi bán đĩa (vì hình bìa game gốc không có các chữ này) nhằm giúp khách hàng chọn đúng thể loại mình yêu thích và giúp người bán chọn đúng game mà khách yêu cầu. Bạn chỉ cần chú ý đến ký tự đầu tiên của chữ, ví dụ như "A" trong A0269 là Action (thể loại hành động), tương tự "S" có thể là Strategy (thể loại chiến thuật) hoặc Simulation (thể loại mô phỏng). Các số "0269" hay "0190" là thứ tự của game trong danh sách của nơi bán. Ngoài ra, bạn có thể bắt gặp các chữ khác như "AD" (Adventure – thể loại phiêu lưu) tùy theo từng cửa hàng. Bạn có thể liên hệ với nhân viên bán hàng để được tư vấn thêm.

Tôi có màn hình Samsung LCD 19" hỗ trợ độ phân giải 1440x900. Máy tính của tôi chạy hệ điều hành Windows XP SP2, sử dụng đồ họa onboard Intel 845 64MB, nhưng lại không chỉnh được độ phân giải 1440x900. Xin cho biết tại đồ họa onboard hay tại màn hình và giải pháp khắc phục. *(thiemcj@yahoo.com.sg)*

Trong tài liệu kỹ thuật về đồ họa onboard của Intel, chipset 845 chưa hỗ trợ độ phân giải 1440x900. Tuy vậy, bạn hãy thử vào trang web www.intel.com để tải về driver mới nhất của đồ họa onboard Intel 845 phù hợp với máy tính (nhất là hệ điều hành). Nếu vẫn không thiết lập được độ phân giải 1440x900, có thể bạn sẽ phải mua một card đồ họa rời có hỗ trợ độ phân giải 1440x900.

Máy tính của em đang dùng đồ họa onboard. Vì mainboard có khe cắm card đồ họa rời AGP 8X nên em muốn mua card màn hình rời, phù hợp với trò chơi Need for Speed Carbon, hay Need for Speed Prostreet sau này. Em muốn biết nên chọn loại card nào là tốt nhất? *(bopby14@gmail.com)*

Hiện nay có rất ít sự lựa chọn dành cho card đồ họa rời hỗ trợ AGP 8X. Bạn có thể tham khảo hai loại card sau: ASUS N7600GS Silent/HTD Geforce 7600GS (256MB, giá tham khảo 109USD), Gigabyte R105-256DP2-RH Radeon X1050 (256MB, giá tham khảo 55USD).

Cho em hỏi máy PSP có thể chụp hình screenshot trong lúc chơi được không? *(vuongnhat06@yahoo.com.vn)*

Khi chơi, bạn hãy thử vào phần thiết lập của game kiểm tra xem game có hỗ trợ chế độ chụp screenshot hay không, và có thể chụp bằng phím gì. Đây là tính năng riêng của game, và không phải game nào cũng hỗ trợ.

Em đang dùng máy tính xách tay cài sẵn Windows Vista. Khi em cài phần mềm DAEMON Tools trong một đĩa CD thì báo lỗi không tương thích với Vista. Em muốn biết có phiên bản nào chạy được trên Vista hay không? Tải ở đâu? *(dothien_lanhhuyet@yahoo.com.vn)*

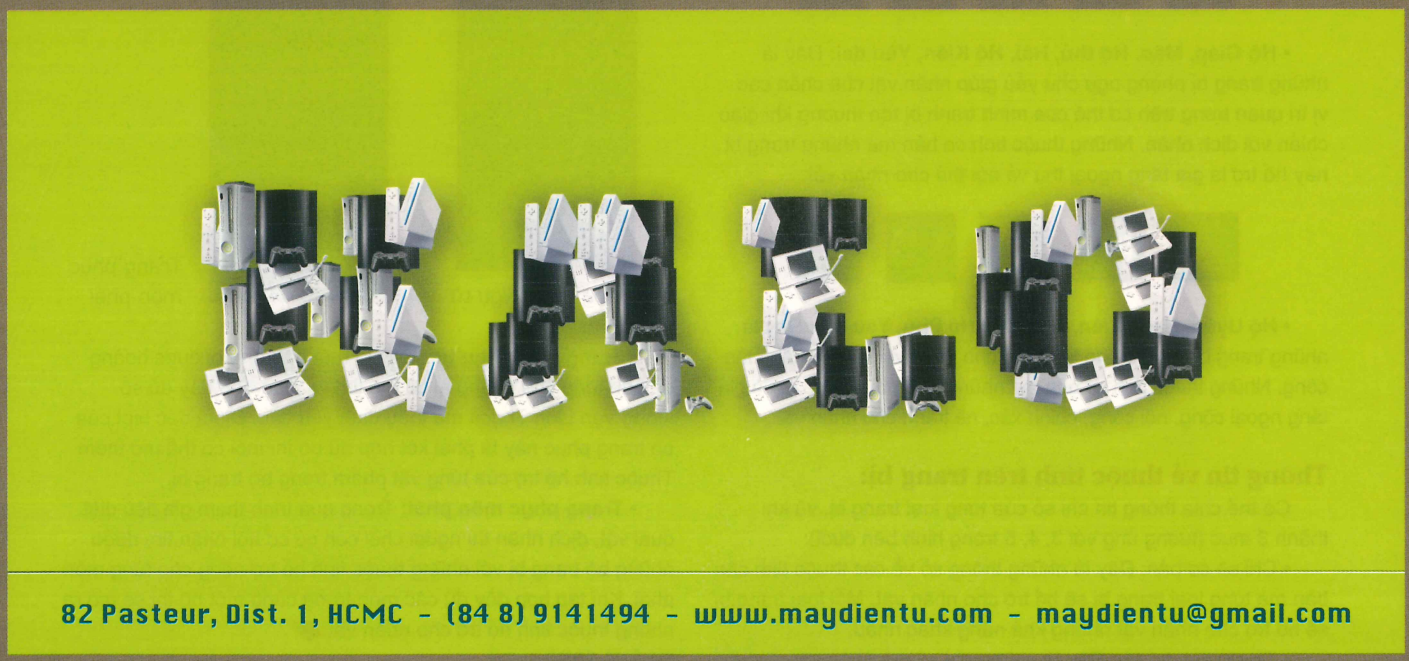
Bạn có thể vào trang web www.daemon-tools.cc để tải DAEMON Tools Lite 4.10 X86, đây là phiên bản DAEMON Tools miễn phí mới nhất hiện nay (phát hành ngày 20/8/2007), hỗ trợ Windows Vista 32bit. Trong trường hợp bạn dùng Windows Vista 64bit, thì nên tải DAEMON Tools Lite 4.10 X64. Hãy chọn đúng phiên bản DAEMON Tools phù hợp với máy tính xách tay của bạn nhé.

Em được biết để chơi được Splinter Cell: Double Agent ở chế độ chơi đơn cần sử dụng 1 trong các loại card đồ họa sau: ATI X1300/X1600/X1800/X1900 hoặc NVIDIA 6200/6600/ 6800/7300/7600/ 7800/7900. Vậy nếu em mua card ATI Radeon X1550 hay NVIDIA GeForce 7200 thì có hỗ trợ Pixel Shader 3.0 và chơi được game trên không? *(hongnhat8406@yahoo.com.vn)*

TGG chưa có điều kiện thử nghiệm card đồ họa ATI Radeon X1550 và NVIDIA GeForce 7200 với trò chơi Splinter Cell: Double Agent, nên không thể khẳng định là có chơi được game với 2 loại card này hay không. Tuy vậy, bạn nên đảm bảo rằng loại card sắp mua có hỗ trợ Pixel Shader 3.0, vì đó là một yêu cầu quan trọng để chơi được Splinter Cell: Double Agent.

Em chơi Half-Life 2: Episode Two đến cảnh chiếc cầu gãy làm 3 đoạn thì không biết đi thế nào nữa? *(tranledung@gmail.com)*

Đứng ở đoạn gãy thứ nhất, bạn sẽ đi qua mé trái thành cầu để leo lên và nhảy sang đoạn gãy thứ hai (đoạn giữa). Dùng Gravity Gun để dọn sạch sẽ hết các xác xe trên phần cầu thứ 2, sẽ xảy ra một số rung chuyển làm thay đổi độ cao của cả 3 phần cầu. Bạn quay lại đoạn gãy thứ nhất (nhảy xuống trụ cầu thứ 1), lấy chiếc xe cào cào rồi bay nhanh, vượt qua cầu. Chúc bạn thành công.



Sự đa dạng về trang bị trong Thiên Long Bát Bộ

Khi tham gia Thiên Long Bát Bộ, người chơi sẽ choáng ngợp trước hệ thống trang bị do game cung cấp. Một bộ trang phục đầy đủ cho mỗi nhân vật phải bao gồm: Vũ khí, Hộ giáp, Hạng liên, Mão, Hộ kiên, Hộ uyển, Hộ thủ, Yêu đái, Hài, Giới chỉ, Hộ phù. Có thể chia các loại trang bị này thành 2 nhóm: Vũ khí và Giáp trụ.

Tổng quan về các loại trang bị:

Vũ khí

Từ vũ khí đã nói lên tất cả về công dụng của chúng, đây là vật phẩm được nhân vật sử dụng để tấn công địch nhân. Chỉ nói riêng về vũ khí đã có 18 loại được thể hiện trong Thiên Long Bát Bộ và nhân vật của bạn có thể sử dụng được tất cả những loại vũ khí trên.

Giáp trụ

Giáp trụ là những vật phẩm hỗ trợ cho nhân vật giảm bớt sát thương nhận được từ những đòn tấn công của địch nhân và còn có thể kết hợp với các loại vũ khí gia tăng thêm lực công kích cho nhân vật của người chơi.

• **Hộ Giáp, Mão, Hộ thủ, Hài, Hộ Kiên, Yêu đái:** Đây là những trang bị phòng ngự chủ yếu giúp nhân vật che chắn các vị trí quan trong trên cơ thể của mình tránh bị tổn thương khi giao chiến với địch nhân. Những thuộc tính cơ bản mà những trang bị này hổ trợ là gia tăng ngoại thủ và nội thủ cho nhân vật.

• **Hộ Uyển, Hạng Liên, Giới Chỉ, Hộ Phù, Yêu Đái:** Đây là những trang bị dùng để hổ trợ thêm cho nhân vật về khả năng tấn công. Những thuộc tính cơ bản mà những trang bị này hổ trợ là gia tăng ngoại công, nội công, chính xác, né tránh cho nhân vật.

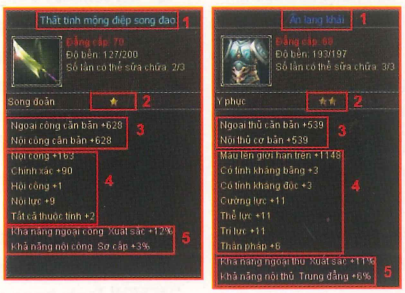
Thông tin về thuộc tính trên trang bị:

Có thể chia thông tin chỉ số của từng loại trang bị, vũ khí thành 3 mục (tương ứng với 3, 4, 5 trong hình bên dưới):

• Chỉ số cơ bản: Đây là những thông số về các thuộc tính căn bản mà từng loại trang bị sẽ hổ trợ cho nhân vật. Mỗi loại trang bị sẽ hỗ trợ cho nhân vật những khả năng khác nhau.

• Thuộc tính hổ trợ: Đây là những chỉ số mà nhân vật sẽ được từng vũ khí hỗ trợ thêm. Thuộc tính hỗ trợ của từng vũ khí sẽ không giống nhau.

• **Nâng cao chỉ số cơ bản:** dùng để nâng cao chỉ số của các thuộc tính cơ bản của vũ khí. Trong phần hỗ trợ này có tất cả 5 loại: Sơ cấp, trung đẳng, cao cấp, xuất sắc, toàn mỹ.

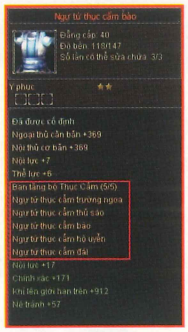


Ngoài ra để có thể sở hữu cho mình những trang bị tốt và đặc biệt, bạn cần phải chú ý đến các thông tin về màu sắc tên trang bị và số lượng sao (tương ứng với mục 1 và 2 trong hình). Màu sắc tên và số lượng sao sẽ cho chúng ta biết được chất lượng và giá trị của món đồ.

• **Màu sắc tên trang bị:** Màu sắc tên trang bị khác nhau ảnh hưởng đến số lượng Thuộc tính hỗ trợ.

• **Số lượng sao:** Số lượng sao hiển thị trên trang bị càng nhiều thì chỉ số cộng thêm của Thuộc tính hỗ trợ thêm càng cao.

Trang phục Ngự Tứ và trang phục môn phái:



Trang phục Ngự tứ

Trang phục môn phái

• **Trang phục Ngự tứ:** Đây là một bộ trang bị được hoàng đế ban tặng cho những ai có thể tìm và giao nộp đầy đủ số lượng Vạn Linh Thạch mà triều đình yêu cầu. Điểm đặc biệt của bộ trang phục này là phải kết hợp đủ bộ thì mới có thể mở thêm Thuộc tính hổ trợ của từng vật phẩm trong bộ trang bị.

• **Trang phục môn phái:** Trong quá trình tham gia tiêu diệt quái vật, địch nhân thì người chơi còn có cơ hội nhận tìm được những bộ trang bị với những thuộc tính hổ trợ riêng cho từng môn phái. Khi tập hợp đầy đủ các món trong cùng một bộ thì sẽ mở ra những thuộc tính hổ trợ cho nhân vật.

THIÊNG LONG

Vô lâm suy tàn
Anh hùng hội
Giang hồ loạn lạc
Xuất Thiên Long
Thiên Long Bát Bộ
Thiên Long Trạng Nguyên
Tổng giá trị giải thưởng lên đến 200 triệu
Thể hiện vốn hiểu biết uyên thâm của mình
Từ 15/10 đến 15/11
25/10 mở thêm cụm máy chủ Như Lai Thần Chưởng
Nhân 200% kinh nghiệm trong 02 tuần
Cơ hội nhận thú cưỡi Lục Ngô
FPT ONLINE
搜狐 SOHU.com
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Nhà bảo trợ Thông Tin Chính thức
Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU - Phát hành độc quyền bởi FPT Online

Game Trực Tuyến
Đáp ứng mọi nhu cầu

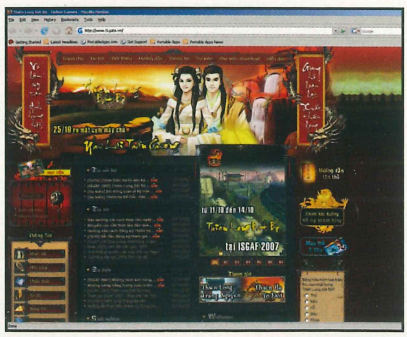
Thị trường game online (GO) trong năm 2007 thực sự khởi sắc. Các công ty phát hành game thi nhau tung ra sản phẩm đa dạng, đáp ứng được đại đa số người chơi bình thường lẫn những game thủ kỳ cựu. Không còn giới hạn bởi những game chuyên "cày cuốc", người chơi giờ có thể kiếm được "những khoảng trời riêng".

MMORPG - Nền tảng của GO

Với Việt Nam, người chơi đã quá quen thuộc với 2 game Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) và MU Online. Tuy 2 game này không thuộc thể loại "hàng đỉnh, hàng độc" trên thế giới, nhưng nhờ đi tiên phong trong dòng MMORPG nên đã trở thành "hàng nóng" của hàng trăm ngàn game thủ Việt Nam. VLTK có thể xem là game vững mạnh nhất tại nước ta và là game duy nhất... thu phí giờ chơi. Với những game thủ đã có thời gian gắn bó lâu dài với VLTK thì việc thu phí xem ra không phải là trở ngại lớn.

Để thu hút nhiều người chơi, các công ty phát hành game hiện nay luôn lấy tiêu chí miễn phí giờ chơi làm đầu. Bên cạnh đó, họ sẽ bán các vật dụng nhằm hỗ trợ việc luyện cấp trong game. Các vật dụng được mua bằng tiền ảo trong game, người chơi có thể mua thẻ để nạp tiền vào tài khoản. Con Đường Tơ Lụa (CĐTL) là một trong những game hỗ trợ bán vật dụng cho người chơi từ rất sớm. Trong CĐTL, ngoài việc luyện cấp, lập hệ thống bang hội... như những MMORPG khác, game này còn có chế độ giao thương cho người chơi "giải khuây" sau những giờ "cày cuốc" vất vả.

Nếu yêu thích game có hình ảnh đẹp,



nơi bạn có thể "chu du thế gian " thì Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM) là game đáng để mắt tới. TGHM từng được nhận khá nhiều giải thưởng về game có hình ảnh xuất sắc tại Trung Quốc vào năm 2006. Hình ảnh trong game được trau chuốt kỹ lưỡng, từ nhân vật cho đến thế giới muôn màu. Người chơi có thể "bay như chim, lặn như cá" trong môi trường 3D đặc sắc của TGHM.

Với hơn 10 game thuộc dạng MMORPG đã phát hành trên thị trường, bất kỳ người chơi nào cũng sẽ tìm được cho mình "sở thích đích thực".

Casual GO - Giải trí mọi lúc

Khác với dòng game nhập vai trực tuyến (MMORPG), GO dạng Casual (CGO) có thể đáp ứng nhu cầu giải trí của bất kỳ ai trong xã hội, chứ không giới hạn trong thế giới của game thủ. CGO với đặc tính "dễ chơi, dễ giỏi" nên chỗ đứng trên thị trường ngày càng vững mạnh.

Có thể nói CGO là dòng khai sinh sớm nhất tại VN, với sự xuất hiện của Gunbound (Asiasoft phát hành) vào 2004 gây ấn tượng khá tốt nơi game thủ. Nhưng vì một số lý do, game này đành chia tay thị trường Việt Nam, và phong trào CGO

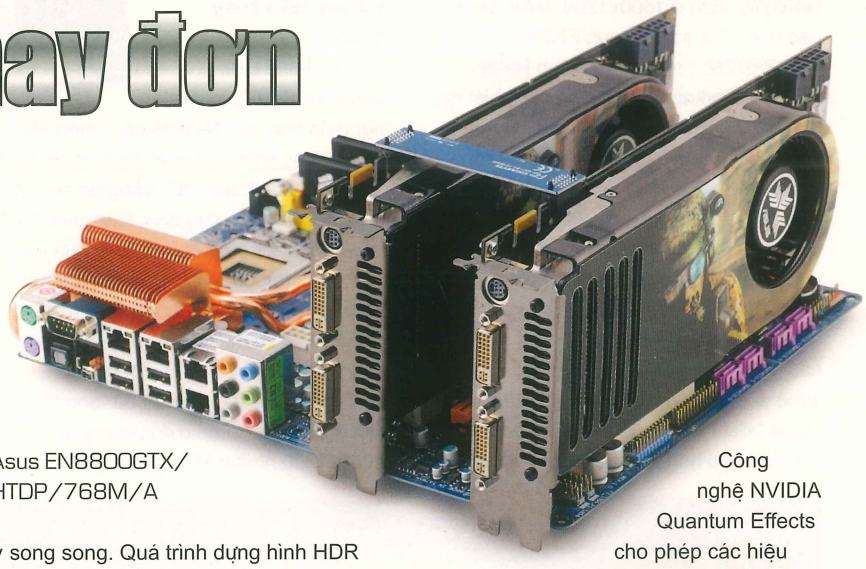
cũng giảm nhiệt. Nhìn chung, CGO với hình ảnh bắt mắt phù hợp với lứa tuổi "teen" nhưng lứa tuổi chơi thì không giới hạn. Điểm nổi bật của dòng CGO chính là việc người chơi không cần đầu tư nhiều tiền của cũng như công sức vào game. Hầu hết các CGO không thu phí giờ chơi mà chỉ thu phí việc bán vật dụng cho nhân vật trong game. Với những người yêu thích âm nhạc thì Audition, Super Dancer Online hay Jam Online là những lựa chọn khá tuyệt vời. Người chơi chỉ cần một chút nhạy bén trong việc sử dụng bàn phím là có thể tham gia vào các buổi ca nhạc sôi động trong game. Hình ảnh nhân vật được thiết kế theo thể loại truyện tranh Nhật Bản, tạo cảm giác gần gũi cho bất kỳ ai, kể cả những người chưa từng tiếp xúc với game bao giờ. Cũng cần kể đến những game như Boom Online, Vương Quốc Xe Hơi... rất thích hợp cho những người mê game nhưng ít có thời gian như giới nhân viên văn phòng và cả học sinh, sinh viên... Chưa kể việc những game này không yêu cầu người chơi chi quá nhiều tiền, ngoài việc trả tiền giờ Internet thì game không yêu cầu người chơi phải mua bất kỳ vật dụng nào. Tuy nhiên, nếu muốn nhân vật mình nổi trội, xinh đẹp hơn thì người chơi vẫn có thể mua thẻ nạp tiền để mua những vật dụng hay quần áo cho nhân vật của mình.

Nhìn chung, với sự phát triển trong thời gian hiện tại và cả tương lai, bất kỳ người chơi nào cũng có thể tìm cho mình được một "món ăn tinh thần" trong thế giới GO. Tùy theo điều kiện tài chính, quỹ thời gian của cá nhân mà người chơi có thể chọn dòng game "cày cuốc" trong MMORPG hay đi "tàu tốc hành" với CGO.

TRUNG HIẾU

GeForce 8 hay GeForce 7, SLI hay đơn

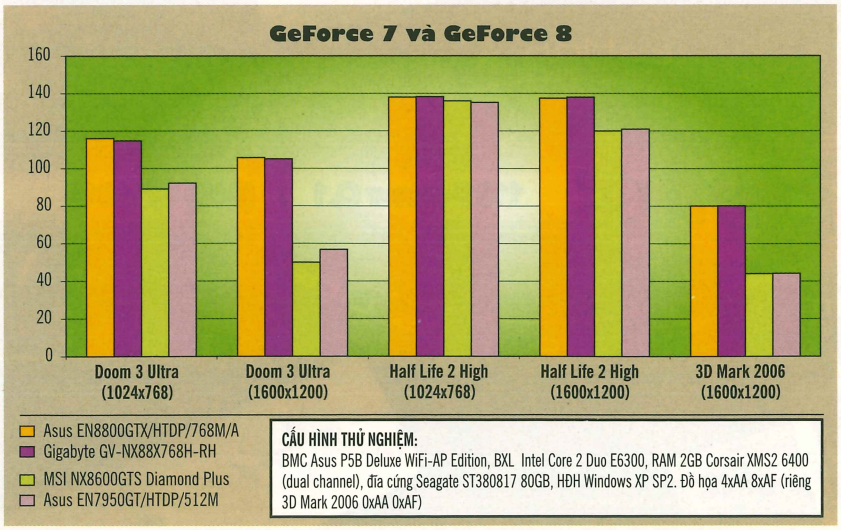
Game thủ chuyên nghiệp không thể không quan tâm đến sức mạnh đồ họa. Vì một hệ thống mạnh mẽ và được trang bị công nghệ đồ họa mới nhất sẽ mang lại cho game thủ sự tự tin trong chiến đấu và cảm giác bay bổng trong cảnh phiêu lưu. Nhưng giữa GeForce 7 và GeForce 8, SLI và card đơn, bạn sẽ chọn cái nào?



Asus EN8800GTX/HTDP/768M/A

GeForce 8 hay GeForce 7

GPU GeForce 8 được trang bị các công nghệ hoàn toàn mới so với các dòng GPU trước đây. Thiết kế đổ bóng và hàng lệnh xử lý hợp nhất: công nghệ CUDA (Compute Unified Device Architecture) hợp nhất các quá trình đổ bóng và hàng lệnh xử lý cho phép tận dụng tối đa phần cứng để tăng tốc độ xử lý. Cấu trúc xử lý dòng là điểm cải tiến quan trọng trong kiến trúc, GPU NVIDIA GeForce 8 sử dụng các bộ xử lý dòng (Stream Processor-SP) để thực hiện các giai đoạn đổ bóng. Bộ xử lý dòng là bộ xử lý có khả năng tính toán trên dòng dữ liệu nhập liên tục và cùng lúc xuất ra dòng kết quả liên tục. Các bộ xử lý dòng có thể được gom nhóm số lượng lớn, có trạng thái gần giống nhau để cung cấp sức mạnh xử lý song song. Quá trình dựng hình HDR (High Dynamic Range) trong GeForce 8 mặc định hỗ trợ chế độ FP32 (32 bit floating point). Ngoài ra, với các GPU trước đây, 2 quá trình dựng hình HDR và khử răng cưa đa mẫu không được phép hoạt động đồng thời, thì với GeForce 8 điều này đã thành hiện thực. Khi cả hai quá trình cùng hoạt động thì quá trình dựng hình HDR có thể được chọn lựa giữa hai chế độ: FP16 (tương đương 64 bit màu) hay FP32 (128 bit màu). Sự kết hợp hai quá trình cho phép gia tăng chất lượng hình ảnh: thể hiện ánh sáng và đổ bóng trung thực. Thêm vào đó, GeForce 8 sử dụng cấu trúc hiển thị 10 bit, phối hợp với bộ chuyển đổi số sang tương tự 10bit cho chất lượng hiển thị trên 1 tỷ màu (so với 16,7 triệu màu của các thế hệ trước đây).



Công nghệ NVIDIA Quantum Effects cho phép các hiệu ứng vật lý được tái tạo trên GPU, giúp cho các hiệu ứng trong game như khói lửa được thể hiện thật hơn. Thêm vào đó, GPU GeForce 7 có quá trình phủ vân bề mặt và quá trình đổ bóng xen kẽ nhau và đây chính là nguyên nhân gây ra hiện tượng thắt cổ chai quá trình tính toán đổ bóng: khi quá trình phủ vân bề mặt đang được thực thi, sẽ ngăn cản sử dụng bộ xử lý cho quá trình tính toán đổ bóng cho đến khi nào quá trình phủ vân bề mặt được hoàn thành. Trong khi đó, GPU GeForce 8 thiết kế hai quá trình phủ vân bề mặt và quá trình tính toán đổ bóng độc lập và có thể chạy song song. GPU GeForce 8 còn xác định chuẩn mới khi hỗ trợ DirectX 10 – thư viện đồ họa 3D API (Application Programming Interface) với sức mạnh đổ bóng hình học và Shader Model 4 – cho hình ảnh được thể hiện trung thực, màu sắc phong phú, gia tăng độ chi tiết trong các hiệu ứng đổ bóng. Ngoài ra, tất cả GPU GeForce 8 được thiết kế hỗ trợ chuẩn game XHD – đạt độ phân giải 2560x1600.

Kết quả thử nghiệm của các sản phẩm thuộc dòng GPU GeForce 8 tại Test Lab đủ mang lại cảm giác tự tin cho game thủ. Card phiên bản GeForce 8 tầm trung (đơn cử MSI 8600GTS Diamond Plus, ID: A0708_46) nay đã đạt điểm số tương đương card phiên bản cao cấp GeForce 7 (đơn cử Asus EN7950GT/HTDP/512M). Với các card cao cấp như Asus EN8800GTX/HTDP/768M/A, Gigabyte GV-NX88X768H-RH, game thủ

có thể "lướt như bay" qua các game ở độ phân giải 1600x1200 và tạo được một khoảng cách biệt khá rõ so với card Asus EN7950GT/HTDP/512M.

Cụ thể trong game Half Life 2, nhóm GeForce 8 vượt qua tốc độ 137 khung hình/giây (fps) ở 1600x1200 4xAA 8xAF; cao hơn 13% so với Asus EN7950GT/HTDP/512M. Trên game Tomb Raider: Angel of Darkness (AoD), sự cách biệt này lên đến 21%. Nhưng phải tới các game "nóng" và "nặng" hiện nay như: Doom 3, Quake 4, S.T.AL.K.E.R: Shadow of Chernobyl, F.E.A.R, Lost Planet thì nhóm GeForce 8 cao cấp có đất "dụng võ": vượt mốc 90fps dễ dàng tại độ phân giải 1600x1200. Không chỉ là tốc độ xử lý, các card đồ họa GeForce 8 còn cống hiến cho các game thủ một chất lượng đồ họa đẹp, sống động như mơ. Cụ thể, các cảnh trong game Lost Planet của thế hệ DirectX 10 thể hiện đẹp hơn hẳn các cảnh thử nghiệm khác: game thủ như hòa mình vào nhân vật người hùng Wayne lên đường tiêu diệt quái vật Akrid để trả thù cho cha.

Gigabyte GV-NX88X768H-RH

Chạy SLI hay đơn

Scalable Link Interface (SLI) là công nghệ đồ họa của NVIDIA cho phép liên kết hai hay nhiều card đồ họa với nhau để cùng xử lý hình ảnh 3D, trong đó có một card đóng vai trò chủ đạo. Các card đồ họa còn lại sẽ gửi kết quả xử lý của mình đến card đồ họa chính qua cầu nối SLI.

Điều đầu tiên, hệ thống SLI cần sự đồng bộ về bo mạch chủ, card đồ họa và trò chơi. Cặp Asus EN8800GTX/HTDP/768M/A thử nghiệm đã "bon bon" lướt qua nhiều game ở độ phân giải 1600x1200 nhưng không phải tất cả các game. Điểm 3DMark 2006 cao hơn 800 điểm so với khi chạy đơn, và tăng từ 6fps (trong game Doom 3, Quake 4) đến 25fps (Tomb Raider: AoD) ở độ phân giải 1600x1200. Tuy nhiên, tốc độ xử lý trong các game Serious Sam: The Second Encounter, Return to Castle Wolfenstein, FarCry, Halo, Half Life 2 của đồ họa kép lại giảm từ 6fps đến 13fps; đặc biệt giảm đến 18% trên phép thử ứng dụng 3ds max 5.1.

Tại *http://www.slizone.com/object/slizone2_game.html*, game thủ có thể tìm tên game hỗ trợ SLI và danh sách các game cũ được NVIDIA cung cấp "profile" tối ưu SLI. Bạn có thể tự tạo profile theo hướng dẫn tại *http://www.slizone.com/page/slizone_appprofile.html*.

Thực tế thử nghiệm tại Test Lab đã cho thấy thế hệ NVIDIA GeForce 8 thực sự mạnh mẽ và vượt lên GeForce 7 trước đó. Đồng thời để thực sự khai thác hiệu quả nhất hệ thống đồ họa SLI, môi trường đòi hỏi một sự đồng bộ khắt khe từ card đồ họa, bo mạch chủ và game.

MINH TRUNG

Vòng chung kết WCG Grand Final 2007

Bảo vệ và lật đổ ngôi vua

TUYỂN VIỆT NAM LẠI TRẮNG TAY

Diễn ra từ 03 – 07/10/2007 tại Seattle, Mỹ, WCG Grand Final 2007 lần này thu hút đông đảo vận động viên thể thao điện tử đến từ hơn 70 quốc gia trên thế giới và tranh tài tại 12 bộ môn thi đấu.

ĐOÀN WCG VIỆT NAM SỚM RỜI CUỘC

Đoàn Việt Nam với 3 đại diện cho 3 game: 3H|TLFF – Trần Đình Luân game FIFA, proA.Blackmoon – Phan Văn Nam game Warcraft, proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà game Starcraft. Đây là những vận động viên thể thao điện tử xuất sắc của Việt Nam nhưng WCG Grand Final luôn là một đấu trường lớn khi tất cả những gì ưu tú nhất của thể thao điện tử thế giới đều tập trung tại đây, đó là một rào cản quá lớn cho đoàn Việt Nam.

Đều thi đấu vào ngày thi đấu thứ 2 của giải nhưng cả 3 đều rơi vào những bảng đấu khó khi gặp các game thủ hàng đầu, vì vậy cuộc phiêu lưu của đoàn sớm kết thúc là điều được dự báo trước. Đoàn Việt Nam năm nay không thể vượt qua thành tích mà 2 kỳ WCG 05 và 06 trước làm được là vượt qua vòng đấu bảng.

Tuy nhiên, cũng phải nhìn vào thực tế khi thể thao điện tử của Việt Nam còn phát triển kém hơn nhiều so với các nền thể thao điện tử khác. Qua các giải đấu quốc tế lớn như WCG, chúng ta thấy rõ khoảng cách về trình độ của chúng ta so với thế giới và những kinh nghiệm có được sẽ là bài học đáng giá.

NƯỚC CHỦ NHÀ CHIẾM ƯU THẾ

Không chỉ thành công trong việc tổ chức và điều hành một vòng chung kết WCG hoành tráng nhất từ trước đến nay, thành tích thi đấu của các vận động viên nước chủ nhà Mỹ cũng rất vang dội khi họ giành tới 3 huy chương vàng, 2 huy chương bạc và 1 huy chương đồng. Mỹ đứng đầu trong bảng tổng sắp huy chương. Những game truyền thống như Warcraft, Starcraft, FIFA, Counter Strike đã diễn ra với nhiều kịch tính và bất ngờ, cũng như các kỷ lục được tạo ra.

SK_hero đã ghi tên mình vào lịch sử của game FIFA tại WCG Grand Final khi anh 2 lần liên tiếp giành ngôi vô địch ở WCG 06, WCG 07 và 1 lần giành huy chương bạc tại WCG 2003. Tại trận chung kết năm nay, anh đã thể hiện đẳng cấp hơn hẳn Delfin-1 và giành chức vô địch một cách thuyết phục. Trong khi người anh sinh đôi của hero là SK_styla cũng từng 2 lần giành ngôi vô địch tại WCG 03 và 05. Một cặp anh em sinh đôi xứng đáng được coi là "tượng đài" của WCG và khẳng định sức mạnh của FIFA Đức trên đấu trường thế giới.

Tuy chức vô địch Starcraft vẫn thuộc về game thủ Hàn Quốc nhưng WCG 2007 cho thấy khoảng cách Starcraft Hàn Quốc với các quốc gia khác đã thu hẹp. Stork - Song Byunggu của xứ sở kim chi là người vô địch nhưng hầu hết các game thủ Hàn Quốc đều đã nếm mùi bại trận: sAviOr thua Mondragon của Đức ở vòng bảng rồi thua PJ của Trung Quốc ở vòng tứ kết, Stork cũng thua RA của Ukraina ở vòng bảng.

PJ, game thủ Trung Quốc, sau khi làm nên điều thần kì là đánh bại sAviOr đã lọt vào trận chung kết; nhưng với đẳng cấp vượt trội, Stork đã phá tan giấc mơ vô địch của game thủ này. Một chút luyến tiếc cho PJ với những gì anh đã thể hiện tại giải.

Trong khi đó, Warcraft bất ngờ khi chức vô địch thuộc về game thủ Nauy "Creolophus" – Olav Undheim. Trước khi tham dự WCG, Creo đã quyết định giải nghệ nhưng anh đã có mạch chiến thắng ấn tượng để đến thẳng trận chung kết.

Đối thủ của Creo ở trận chung kết không phải ai xa lạ chính là nhà đương kim vô địch WCG 2006: Sky – Li Xiao Feng. Sky đã có một con đường không hề dễ dàng, anh rơi vào bảng đấu tử thần với 2 game thủ Hàn Quốc là SoJu và Lyn rồi sau đó lại gặp phải những đối thủ sừng sỏ trong vòng loại trực tiếp như Grubby hay Moon nhưng Sky đều xuất sắc vượt qua.

Ở trận chung kết, Creo với tinh thần thoải mái hơn hẳn cộng với chiến thuật liều lĩnh đã làm nên bất ngờ, đánh bại Sky với tỉ số 2-1 để giành chức vô địch. Tham vọng giành cú 3 chức vô địch WCG liên tiếp của Sky đã không thành.

Game Counter Strike còn hấp dẫn và kịch tính hơn khi emuLate lên ngôi vô địch và đã thể hiện một phong độ thuyết phục trong suốt cả giải đấu. Chỉ để thua một trận tại vòng đấu bảng khi đã chắc suất vào vòng trong, lần lượt vượt qua những đối thủ nặng ký như TeamGER, eSTRO, A Gaming và cuối cùng là NoA, emuLate đem về tấm huy chương vàng WCG quý giá đầu tiên cho Pháp.

Vòng chung kết WCG 2007 lần này cho thấy sự đồng đều về trình độ và chất lượng của các trận đấu. Bất cứ một đội mạnh nào cũng có thể bị đánh bại nếu mắc sai lầm dù là những sai lầm nhỏ nhất. Các đại diện của châu Á đã thi đấu không tồi với những gương mặt nổi trội như wNv.cn hay eSTRO.

NHỮNG KHOẢNG LẶNG...

Tuy nhiên, WCG Grand Final 2007

vẫn tồn tại những khoảng lặng trong quá trình diễn ra giải đấu và nó tạo ra những scandal trong cộng đồng game thế giới.

Đầu tiên là ở bộ môn Counter Strike 1.6, rắc rối xảy ra khi có một vụ kiện cáo trong trận đấu giữa MYM của Na Uy và eSTRO của Hàn Quốc. Sau khi thua trận với tỷ số 2-0 sau hai maps (bản đồ) thi đấu, các tuyển thủ Hàn Quốc kiện các game thủ của Na Uy đã vi phạm luật của giải đấu khi sử dụng một kỹ thuật không được phép. Sau khi xem lại demo của trận đấu đó, trọng tài chính đã xử MYM thua một map (trận đấu diễn ra theo thể thức BO3). Hai đội phải tiếp tục thi đấu map thứ ba và eSTRO đã giành chiến thắng để đi tiếp vào vòng tứ kết.

Điều đáng nói ở đây là khi được tuyên bố thắng trận thì sau đó hơn 2h đồng hồ, MYM mới biết mình bị xử thua và phải thi đấu tiếp tục với eSTRO. Bên cạnh đó, có rất nhiều ý kiến cho rằng, những quyết định của trọng tài chính dường như bị tác động bởi các VIP và SP (special person) người Hàn Quốc. Đã có những câu trả lời khá thỏa đáng từ phía trọng tài ở bộ môn Counter Strike, tuy nhiên công tác điều hành giải đấu bị đặt một dấu hỏi khá lớn.

Một sự việc khác cũng gây chú ý, đó là việc các vận động viên Trung Quốc tẩy chay các vận động viên của Đài Loan. Sự việc xảy ra sau lễ trao giải cho bộ môn Project Gotham Racing 3. Khi bước lên bục nhận giải 3, vận động viên Chen Liu đã khoác lên mình lá cờ của Đài Loan. Các game thủ Trung Quốc đã rất giận dữ về việc này khi họ cho rằng đó là một sự xúc phạm và suýt nữa xảy ra va chạm giữa các game thủ nếu lực lượng bảo vệ của WCG 2007 không kịp can thiệp.

Những sự cố xảy ra tại WCG 2007 này là những bài học cho nhà tổ chức và cho cả game thủ. Hãy để tinh thần thể thao điện tử vượt lên tất cả, hãy để WCG là sân chơi lành mạnh, có được sự cạnh tranh công bằng không phân biệt quốc gia, sắc tộc, tôn giáo... Hãy để World Cyber Games luôn xứng danh với khẩu hiệu "Beyond the game".

QUANG VINH – ĐĂNG THỊNH

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN TRÚNG THƯỞNG

Chương trình được áp dụng trên toàn quốc từ ngày 01/10/2007 đến 31/12/2007

TÒA SOẠN SẼ TIẾN HÀNH BỐC THĂM VÀO NGÀY **15/01/2008**

Kết quả được công bố trên:

- Website: **www.pcworld.com.vn** từ ngày 18/01/2008
- **Thế Giới Game** phát hành ngày 25/01/2008
- **TGVT – PCW B** phát hành ngày 01/02/2008
- **TGVT – PCW A** phát hành ngày 15/02/2008

1 GIẢI NHẤT
1 notebook Acer Aspire 9423 WSMI LX.AEWZOX.238 *Trị giá* **21.000.000đ**

1 GIẢI NHÌ
1 điện thoại di động Nokia N77 *Trị giá* **8.300.000đ**

2 GIẢI BA
mỗi giải **1 máy quay Genius G-Shot DV811** *Trị giá* **5.700.000đ**

4 GIẢI TƯ
mỗi giải **1 máy quay Genius G-Shot** *Trị giá* **2.000.000đ đến 3.000.000đ**

5 GIẢI NĂM
mỗi giải **1 cặp loa Ce Audio + 1 webcam ANC U7 + 1 tai nghe Labsic wireless** *Trị giá* **1.000.000đ**

10 GIẢI KHUYẾN KHÍCH
mỗi giải **1 USB 1GB Apacer + 1 áo thun PC World**

THỂ LỆ THAM DỰ:
Bạn đọc thanh toán chi phí đặt tạp chí dài hạn cho 1 trong 3 seri tạp chí Thế Giới Vi Tính – PCW VN từ ngày 01/10 – 31/12/2007 sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà có giá trị.

QUY ĐỊNH CHUNG:
- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền sử dụng hình ảnh, tên, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- Sau 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

Hãy liên hệ với chúng tôi ngay để trở thành một trong những nhà tài trợ chính thức của chương trình này.
Cô Nguyễn Minh Anh (số nội bộ 218),
email: anhnm@pcworld.com.vn

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí:

Tòa soạn:
Lầu 4, tòa nhà Itaxa House
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.
ĐT: 08.9 304 324 (Ext: 116/129). Fax: 08.9 304 338

Văn phòng tại Hà Nội:
Phòng 903, tầng 9, tòa nhà HITTC
185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: 04.5 121 819. Fax: 04.5 121 822

TỰ HÀO LÀ NHÀ TÀI TRỢ **BẠCH KIM**

Genius® Live with Ideas

TÀI TRỢ QUÀ TẶNG

CLC® Thương Hiệu Máy Tính Việt

Apacer Access the best

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 2007

Đoàn kết và phát triển

Giải vô địch "Thể thao điện tử Việt Nam 2007" – VESC 2007 (Vietnam eSports Championship 2007) do ESVN, tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game, VEN và MRD tổ chức trên phạm vi toàn quốc với mục đích xây dựng và thúc đẩy sự phát triển của ngành công nghiệp giải trí điện tử Việt Nam. Sau thành công của VESC 2006, VESC 2007 được đánh giá là giải thi đấu quy mô và chuyên nghiệp nhất hiện nay.

Giải sẽ được tổ chức hoành tráng với nhiều nội dung hấp dẫn, diễn ra tại Hà Nội và TP.HCM, hứa hẹn thu hút được đông đảo game thủ tham gia (khoảng 10.000 người) và sự quan tâm, theo dõi của cả cộng đồng game Việt Nam. Game được chọn thi đấu tại VESC 07 gồm: Counter Strike 1.6, Dota – Allstars, FIFA Soccer 08, PES 2008.

Tuần tự, giải sẽ thi đấu vòng loại khu vực Hà Nội từ ngày 10 - 11/11/2007 tại cửa hàng Hòa Game (104 E3 tập thể Bách Khoa, quận Hai Bà Trưng, Hà Nội); vòng chung kết khu vực Hà Nội vào ngày 18/11 tại trung tâm Game NetViet Cyber (khu liên hiệp thể thao Hoàng Cầu, Đống Đa, Hà Nội). Vòng loại và chung kết khu vực TP.HCM sẽ diễn ra từ ngày 20-24/11. Vòng chung kết quốc gia sẽ diễn ra tại TPHCM vào ngày 25/11 (nhà thi đấu Nguyễn Du, 116 Nguyễn Du, Q.1, Tp. Hồ Chí Minh). Thời gian đăng ký online từ ngày 28/10 đến 03/11 đối với thí sinh ở Hà Nội và đến 10/11 đối với thí sinh ở TPHCM tại www.esport.vn.

Giải đấu này kéo dài liên tục tới nửa tháng. Vòng loại Hà Nội được tổ chức tới 3 ngày, trong đó 2 ngày cho vòng loại. Với việc tổ chức vòng loại khu vực TPHCM và vòng chung kết quốc gia liền mạch trong ba ngày liền sẽ giúp cho VESC 2007 được theo dõi liên tục và thu hút được sự quan tâm nhiều hơn.

Theo dự kiến của BTC, ở game DotA, số lượng các đội tham dự sẽ rất lớn, khoảng 70-90 đội đăng kí. Ở Hà Nội, những đội game được đánh giá cao và có nhiều triển vọng vẫn là những cái tên quen thuộc như Dark, NetViet hoặc rất có thể là những tên tuổi đang dần khẳng định mình như King Game, proA. Trong khi đó, ở TP.HCM, Stars chắc chắn vẫn là đội game đáng chú ý nhất. Một cái tên đáng chú ý khác là FF, đội á quân vòng loại WCG 2007.

Còn với CounterStrike, trong thời gian qua, game phát triển cả số lượng lẫn chất lượng nên giải VESC năm nay có thể là những cuộc "đọ súng" nảy lửa của các đội chơi. Hà Nội sáng lên những cái tên như Volcano maGma, Volcano Trex hay proA, sẽ là rào cản lớn đối với các đội trẻ mới lên như Powered hay A13. Tại TP.HCM, việc các đội khác vượt qua cái bóng quá lớn của 1st. VN là điều khó xảy ra.

Bất ngờ rất có thể sẽ đến ở những game thể thao đầy sôi động là FIFA và PES. Với đặc điểm thi đấu với phiên bản mới nhất nên trình độ giữa các game thủ không có sự chênh lệch quá lớn, vì thế cơ hội được chia đều giành cho tất cả các game thủ. Những đội game FIFA vốn rất mạnh như UDF, 3H, 4eve, proA không dễ dàng giành được vé dự vòng chung kết quốc gia. Còn game PES, đội GENESIS có lẽ vẫn thể hiện sự thống trị của mình tại TP.HCM vì năm ngoái họ có tới 4 thành viên đứng đầu khu vực này. Trong 1 năm qua, liên tiếp các giải thi đấu PES dành cho các game thủ trẻ đã được tổ chức và trình độ của họ không hề thua kém các đàn anh, nên khu vực Hà Nội có thể sẽ chứng kiến sự lên ngôi của các tài năng này. Đáng chú ý nhất là uNs|Cmz – Nguyễn Minh Long, giành 2 chức vô địch liên tiếp trong thời gian qua, đặc biệt là giải iCC đã chứng tỏ Long là một trong những ứng cử viên cho chức vô địch. Còn rất nhiều các tài năng trẻ khác, có thể chính họ sẽ tạo bất ngờ.

"Gần gũi và thân thiện" là khẩu hiệu của VESC 2006 với tiêu chí quan trọng nhằm mở ra một sân chơi thật sự dành cho cộng đồng Thể Thao Điện Tử. Còn năm nay, VESC 2007 đưa ra thông điệp gửi đến cộng đồng Thể Thao Điện Tử Việt Nam, đó là chúng ta hãy cùng bắt tay nhau "Đoàn kết và phát triển", xây dựng nền Thể thao điện tử Việt Nam ngày một phát triển vững mạnh.

VĂN THÀNH

Thông tin chi tiết các bạn theo dõi tại *www.pcworld.com.vn* và *www.esport.vn*

Người nhấp nhổm, kẻ khóc ròng

Hoạt động hội thảo của sự kiện ISGAF 2007 (International Software And Game Festival) tuy chỉ gói gọn trong sáng 11/10 nhưng hầu hết các hãng game và giải trí điện tử chủ chốt của thị trường đều có tiếng nói. Vấn đề đọng lại: chúng ta mong muốn có nhiều loại hình giải trí điện tử từ các trò chơi trực tuyến cho đến nhạc số do Việt Nam tự phát triển, nhưng liệu các nhà cung cấp có được bảo vệ bản quyền một cách thỏa đáng?

Ông Nguyễn Đắc Việt Dũng, phó tổng giám đốc FPT Online

Thực trạng

Sau khi VinaGame tiết lộ về dự án phát triển game trực tuyến T0812 lấy bối cảnh thời phong kiến Việt Nam, Glass Egg cho biết cũng sẽ tung ra các sản phẩm game trực tuyến vào 2008. Đây là điều đáng tin vì công ty gia công đồ họa game này đã từng phát triển một số game đua xe, đánh golf cho các đối tác ngoài nước. Đây cũng là một tin vui đi cùng sự kiện ISGAF 2007. Nhưng câu hỏi đặt ra: liệu các trò chơi này có thể đứng vững trên một thị trường game trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) cạnh tranh khốc liệt ở Việt Nam? Theo KIICA, để phát triển một MMORPG "hòm hòm" ở Hàn Quốc cũng tốn khoảng 5 triệu USD trong vòng 2 năm; đến nay Hàn Quốc đã có những MMORPG có giá trị đến 50 triệu USD. Game Việt có thể cạnh tranh với những game như vậy được nhập khẩu từ Hàn Quốc, Đài Loan, Trung Quốc? Dĩ nhiên, câu trả lời vẫn còn nằm phía trước, và có hy vọng thành công khi đi tiên phong là 2 hãng sừng sỏ nhất Việt Nam trong lĩnh vực phát hành và gia công game.

Trong khi game Việt Nam như một

tiền đạo con cưng hừng hực khí thế chuẩn bị ra sân ghi bàn, thì nhacso.net của FPT đã khóc ròng suốt hơn 2 năm trời chịu đựng. Sau khi website âm nhạc thuộc hàng top tại Việt Nam này ra mắt với sự kiện kí kết bản quyền với trung tâm Bảo Vệ Quyền Tác Giả Âm Nhạc ngày 3/6/2005, hàng loạt các trang web lớn nhỏ về nghe nhạc trực tuyến "lậu" ồ ạt xuất hiện. Nhưng vấn đề bảo vệ bản quyền lại bị đẩy xa khỏi cột mốc ban đầu. Vì vậy, cho đến cuối tháng 9/2007 (gần 30 tháng sau khi chính thức hoạt động), nhacso.net vẫn chưa được đưa vào giai đoạn thương mại hóa cho dù họ vẫn giữ vững vị trí dẫn đầu với hơn 2 triệu lượt người truy cập mỗi ngày và phía sau nó là cả một lực lượng nhân sự trẻ, nhiệt huyết, am hiểu và đam mê âm nhạc. Ông Nguyễn Đắc Việt Dũng, phó tổng giám đốc FPT Online chua chát đặt vấn đề: "Nếu coi việc đầu tư cho nhacso.net như việc cung cấp đất trồng thì vấn đề tôn trọng bản quyền giống như việc quyết định trồng cây hoa màu hay lương thực gì trên mảnh đất ấy. Bạn sẽ trồng lúa hay trồng thuốc phiện?". Dĩ nhiên, vì siêu lợi nhuận, những kẻ vô lương tâm sẽ chọn trồng thuốc phiện nếu như không có điều luật cấm và biện pháp chế tài hiệu quả. Liệu dịch vụ Zing mp3 của VinaGame đồng cảnh ngộ với nhacso.net? Trên thị trường game bản quyền, công ty CyberG cũng đang gặp hoàn cảnh khó khăn tương tự.

Tính từ 2006 đến tháng 10/2007, hoạt động của thị trường game trực tuyến Việt Nam tuy không rầm rộ nhưng thực sự là những làn sóng ngầm mạnh mẽ với việc nhập khẩu ngày càng nhiều game trực tuyến. Trong hội thảo ISGAF 2007, nội dung trình bày của các diễn giả đại diện các hãng phát hành game cho thấy sự chưa hài lòng về các qui định quản lý game trực tuyến của Nhà Nước về hạn chế giờ chơi, quản lý thị trường hàng hóa ảo, chất lượng dịch vụ của hạ tầng CNTT-TT.

Ông Lê Hồng Minh, chủ tịch HĐQT công ty VinaGame, nhận định thị trường giải trí điện tử Việt Nam còn nhiều cơ hội phát triển. Đại diện của Quang Minh DEC chỉ ra 2 cơ hội lớn của ngành giải trí điện tử: quảng cáo và giáo dục cộng đồng. Game trực tuyến "...gợi ý cho các nhà quản lí vĩ mô một kênh truyền thông hiệu quả đối với những vấn đề lớn của xã hội như AIDS và các căn bệnh truyền nhiễm, sử dụng chất gây nghiện...".

Tiếng nói người láng giềng

Ông Leo Hwa Chiang, đại diện KIICA, Hàn Quốc cho biết quốc gia này có đến 1.500 doanh nghiệp làm game, từ những công ty toàn cầu cho đến những công ty nhỏ mới thành lập chỉ có 3-4 nhân viên.

mềm và giải trí điện tử (ISGAF) 2007

Với chiến lược hỗ trợ xuất khẩu có định hướng rõ ràng, hàng năm Hàn Quốc dành ra 300 triệu USD để hỗ trợ ngành công nghiệp game, từ việc cung cấp thông tin cập nhật đúng thời điểm về thị trường game toàn cầu đến tổ chức các giải thi đấu và cho phép các hãng game đưa sản phẩm của mình lên các hệ thống của KIICA cho người chơi toàn cầu sử dụng thử. Một vấn đề mà chính phủ Hàn Quốc quan tâm là cải thiện hình ảnh các công ty game trong mắt công chúng. Những vấn đề mà xã hội Việt Nam bức xúc về game trực tuyến cũng chính là mối lo của người Hàn. Ông Leo cho biết trước đây các tiệm cafe Internet thường là nơi thanh thiếu niên tụ tập đánh cờ bạc. Trả lời Thế Giới Game, ông Leo xác nhận đến nay Hàn Quốc không công nhận việc mua bán hàng hóa ảo. Nếu bạn bán hàng hóa ảo để lấy tiền thật, bạn phạm tội cờ bạc. Ngoài lý do về vấn đề sở hữu và cấp phép sử dụng dịch vụ game, ông Leo chỉ ra rằng "Thanh thiếu niên cần phải đi học. Nếu chúng lo kiếm tiền thì sẽ không học được. Trên thực tế, các game thủ Hàn Quốc còn bán hàng hóa và tiền ảo ra cho thị trường toàn cầu qua Internet. Và cho dù bạn học giỏi đến đâu thì trong đa số trường hợp, đã mê chơi game quá mức thì đều không thể tập trung học tập hiệu quả". Vì vậy, ngành công nghiệp game của Hàn Quốc cũng mở rộng việc nghiên cứu và phát triển sang nhiều thể loại game và giải trí điện tử khác bên cạnh MMORPG. Về mặt nhân lực cho ngành game, Hàn Quốc đào tạo 3 nghề chính: sản xuất game (game producer), đồ họa game (game animator) và lập trình game (game programmer). Đông đảo nhất là lực lượng game animator.

Giám đốc một hãng chuyên gia công phần mềm cho thị trường Bắc Mỹ ở Việt Nam từng nêu ý kiến rằng Việt Nam còn nghèo không nên chi ra quá nhiều tiền để nhập khẩu trò chơi điện tử khi tuổi trẻ Việt Nam cần học thêm nhiều nữa. Tuy nhiên, giải trí là một nhu cầu không thể thiếu. Là một quốc gia nhập siêu về trò chơi điện tử đến nay, ngành game Việt Nam cần có những chính sách đầu tư và hỗ trợ hợp lý để chúng ta không tiêu tốn quá nhiều nguồn lực và không làm chúng uổng phí. TGG hy vọng sang 2008, ngành giải trí điện tử VN sẽ gặt hái được nhiều thành quả tích cực hơn.

PHI TƯỜNG

Dạo quanh ISGAF 2007

Hoạt động triển lãm và giới thiệu game trong khuôn khổ ISGAF 2007 diễn ra từ 11-14/10 tại Nhà Thi Đấu Quân Khu 7, TP.HCM, khá sôi động.

VinaGame mang đến ISGAF 2007 những pha trình diễn văn nghệ vui nhộn về game Phong Thần, đồng thời giới thiệu và phát tài khoản thử nghiệm Closed Beta của trò chơi Võ Lâm Truyền Kỳ 2 – Thập diện mai phục. Không kém, sân khấu của FPT liên tục tổ chức những cuộc thi về Thiên Long Bát Bộ như gọi tên võ công, bắt chước võ công... Ca sĩ Triệu Hoàng cũng có mặt để làm cuộc vui thêm sinh động, anh liên tục ký tặng áo cho các fan của Thiên Long Bát Bộ.

Trong khi đó, gian hàng của VDC-Net2E khiêm tốn hơn, nằm ở góc khuất gần cửa ra vào. Công ty giới thiệu 2 game: Silk Road – Con Đường Tơ Lụa và Ongame. Theo quan sát tại chỗ, khách tham quan vào gian hàng này chơi Ongame (cờ tướng, cờ caro) khá nhiều. Các nhà phát hành trò chơi trực tuyến "cỡ bự" khác như Asiasoft, Cyberworld, Intecom, Quang Minh DEC... không thấy xuất hiện trong triển lãm. Chỉ riêng SaigonTEL hiện diện qua 1 tấm áp phích của trò chơi Shaiya.

Đồng hành cùng sự kiện là lễ trao giải VietGame 2007 thể hiện sự công nhận của ngành giải trí điện tử VN cho những đóng góp của các tổ chức và cá nhân. Bạn đọc có thể tìm thêm thông tin chi tiết tại www.isgaf.com.

Game&Game World Championship 2007 - Chất hơn Lượng

Nằm lồng vào sự kiện ISGAF 2007, đây là lần đầu Game&Game World Championship 2007 (GNGWC 2007) được tổ chức tại Việt Nam. GNGWC 2007 là giải vô địch game trực tuyến thường niên được tổ chức trên toàn thế giới. Năm nay, GNGWC 2007 gồm 6 "bộ môn" thi đấu là: Navy Field, Shot Online, Silkroad Online, Bomb 'N Dash, War Rock và Lunia. Tuy nhiên, tại Việt Nam chỉ diễn ra cuộc so tài của Silkroad Online và Bomb 'N Dash. Theo đó, 2 nhà vô địch của mỗi game này sẽ được chọn sang Hàn Quốc thi đấu vòng chung kết thế giới vào ngày 01/12/2007 tới đây.

Silkroad Online (Con Đường Tơ Lụa) là game trực tuyến do Joymax phát triển và công ty VDC-Net2E phát hành tại Việt Nam. Theo ông Nguyễn Hoàng Việt, trưởng nhóm Truyền Thông của VDC-Net2E, để lọt vào vòng chung kết ngày 13/10/2007, 16 game thủ đã phải "hạ gục" gần 1024 thí sinh tham gia thi đấu trên toàn quốc. Tất cả các trận đấu vòng loại đều được VDC-Net2E tổ chức trên 1 máy riêng biệt, chỉ những ai có ID và đến lượt thi đấu thì mới có thể đăng nhập vào máy chủ này. Vòng chung kết diễn ra hết sức hào hứng và sôi nổi, các game thủ được chia làm 2 bảng đối đầu trực tiếp với nhau. Chung cuộc, 2 game thủ đoạt vé sang Hàn Quốc là Doãn Ngọc Khánh (mã số 510B) và Nguyễn Anh Hoàng (504A). Ngoài ra, 2 game thủ đoạt giải 3, 4 là Bùi Nguyễn Tân (516B) và Phạm Chung Đức (507A).

Thi đấu song song với Silkroad Online là game Bomb 'N Dash. Được biết, Bomb 'N Dash hiện chưa có nhà phát hành chính thức tại Việt Nam và các game thủ chỉ biết đấu game này qua máy chủ nước ngoài và cả trong triển lãm ISGAF 2007. Đây là dòng game online thuộc thể loại đối kháng khá hấp dẫn, game có cấu trúc chơi tương tự như Boom Online tại Việt Nam. Ngay cả những người chơi mới khá dễ dàng nắm bắt được cách chơi, nhưng muốn trở thành "pro" thì cần phải có một số kinh nghiệm cũng như khéo tay đáng kể. Không ngoài dự đoán, 2 game thủ tỏ ra nổi trội nhất tại những vòng đầu là Đoàn Nguyễn Thanh và Nguyễn Hoài Nam đã giành được vé vào vòng chung kết thế giới tại Hàn Quốc.

Không chỉ là một trò chơi

Đổi mới không ngừng:

Thành Phố Trẻ! của Super Dancer Online (SDO) đã tạo nên một phong cách trẻ trung, sôi động trong thời trang, âm nhạc, vũ điệu qua những đợt cập nhật thật ấn tượng. Với mục tiêu liên tục đổi mới, liên tục cập nhật, vào tháng 11/2007 này, Thành Phố Trẻ! lại sẽ làm mới mình bằng một phiên bản mới toanh. Theo như tiết lộ của nhà phát hành game, ở phiên bản tiếp theo này người chơi sẽ có rất nhiều những khám phá thú vị với các chức năng mới lạ như nghe nhạc và xem vũ công khiêu vũ ngay trên màn hình desktop, giải trí với game mini, đôi cánh thiên thần, kiểu nhảy showtime... Với những thay đổi liên tục, hàng loạt sự kiện thu hút các bạn trẻ, SDO đang dần chuyển mình trở thành một bản nhạc "hot" cho thế hệ "teen" ngày nay.

Bộ sưu tập "Biển gọi" mang đến làn gió biển mát rượi

Trang phục võ lâm trong SDO

Giao diện mới năng động tự tin

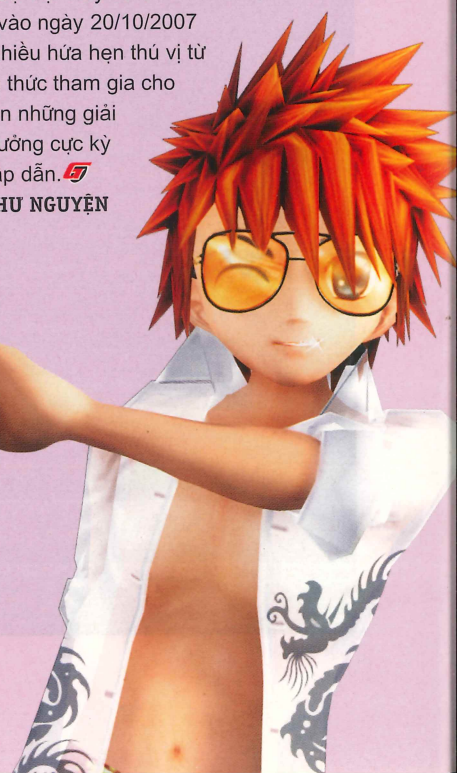
Sự kiện nối tiếp sự kiện:

Bên cạnh việc luôn làm mới mình qua các bản cập nhật, SDO còn liên tục tung ra những sự kiện trong lẫn ngoài game tạo nên một không khí dồn dập, tưng bừng của sức sống trẻ. Vũ hội trăng rằm vừa kết thúc, các game thủ còn đang vương vấn với không khí hăng say của những cuộc so tài, đã lập tức lại xôn xao náo nức với sự kiện mới: Hành trình tìm kiếm Công Chúa SDO.

Lấy hình ảnh lãng mạn của nàng Lọ Lem và chàng hoàng tử hào hoa phong nhã, SDO muốn mở ra cho người chơi một thế giới cổ tích do chính người chơi hóa thân thành những nhân vật chính. Không chỉ đơn thuần là một cuộc thi người đẹp mà thông qua hành trình tìm kiếm Công Chúa SDO, nhà phát hành game muốn truyền tải đến người chơi thông điệp: "Những giấc mơ tưởng như chỉ có trong cổ tích cũng sẽ thành hiện thực nếu bạn biết nuôi dưỡng ước mơ".

Sự kiện này sẽ chính thức bắt đầu vào ngày 20/10/2007 với nhiều hứa hẹn thú vị từ cách thức tham gia cho đến những giải thưởng cực kỳ hấp dẫn.

NHƯ NGUYỆN



CABAL ONLINE

Làn gió mới cho game Việt

Thông tin CABAL Online (CO) được phát hành tại Việt Nam được các game thủ truyền tai nhau vào trung tuần tháng 7. Sau sự kiện "Bí mật cần bật mí" thu hút hơn 50.000 lượt đăng kí tham gia, Asiasoft đã "bật mí" thông tin "CO sẽ đến Việt Nam". Tin đó đã làm nô nức biết bao game thủ đang tìm kiếm những hương vị mới sau thời gian dài nhàm chán với công việc "hành hiệp trượng nghĩa", "ngao du thiên hạ".

Ngày 04/10/07, đã có hơn 600.000 lượt tham gia tải bản Close Beta (CB) về. Theo Asiasoft, mặc dù đã tăng cường thêm hàng loạt máy chủ hỗ trợ cho việc download nhưng vẫn không thể đáp ứng được nhu cầu quá lớn cũng như sự cuồng nhiệt từ phía game thủ.

Đến ngày 09/10/07, Asiasoft mở server nhằm thử nghiệm bản CB, hơn 24 kênh chật kín người chơi.

Điều gì đã làm nên cơn sốt CABAL Online tại Việt Nam?

Sau một tuần thử nghiệm, CO đã cho thấy những ưu điểm của mình.

I. Đồ họa: CO đã thực sự chinh phục người chơi với một phong cách đồ họa mới mẻ và ấn tượng. Hình ảnh được trau chuốt đến từng chi tiết. Các hiệu ứng như: gió cát, lửa cháy, thác đổ, bóng người di chuyển trên mặt nước được thiết kế tỉ mỉ, mang lại một cảm giác thực cho người chơi. Các nhân vật được tạo dựng đẹp mắt, nhân vật nam mạnh mẽ, toát ra vẻ hùng dũng, oai phong, trong khi nữ nhẹ nhàng, uyển chuyển, mềm mại và không hề... "gai góc".

Bản đồ trong game được xây dựng rất chi tiết: tuy còn khá nhỏ so với một số game hiện tại nhưng các map trong CABAL bộc lộ rõ tính chất theo đúng với cái tên của nó. Ví dụ Desert Scream dữ dội với bão cát, Green Despair âm u, rùng rợn, Bloody Ice thì lạnh lẽo đến ghê người.

II. Âm thanh: Các bản nhạc trong game mang đậm chất rock, lúc dồn dập, lúc nhẹ nhàng phù hợp với khung cảnh trong game. Đặc biệt người chơi có thể thêm nhạc của mình vào game thông qua hệ thống JukeBox, làm cho game thêm mới mẻ và sôi động.

III. Cách chơi: Gần gũi và dễ chơi, chỉ khoảng 1h mày mò, người viết đã thành thạo những bước căn bản như: di chuyển giữa các map, mua đồ, mở shop, PvP... và cả làm nhiệm vụ nữa chứ!

IV. Các đặc điểm hấp dẫn: Hệ thống chiêu thức: đó chính là liên hoàn chiêu (Combo), lần đầu tiên xuất hiện đã tạo nhiều thích thú cho game thủ. Ngoài sử dụng trong việc "cày cuốc", Combo còn được dùng nhiều trong PvP và được xem như một cách thể hiện đẳng cấp. Tại nước ngoài, các game thủ còn hay chụp lại các tấm hình kỉ lục Combo của mình để... "show hàng".

Hệ thống Instant Dungeon: đó chính là các hang tối, mỗi người vào một nơi khác nhau, không ai có thể gặp ai trừ những "hang" cho phép party. Ngoài tạo dựng một vài bất ngờ, hệ thống này còn giúp người chơi thoải mái trong việc luyện cấp.

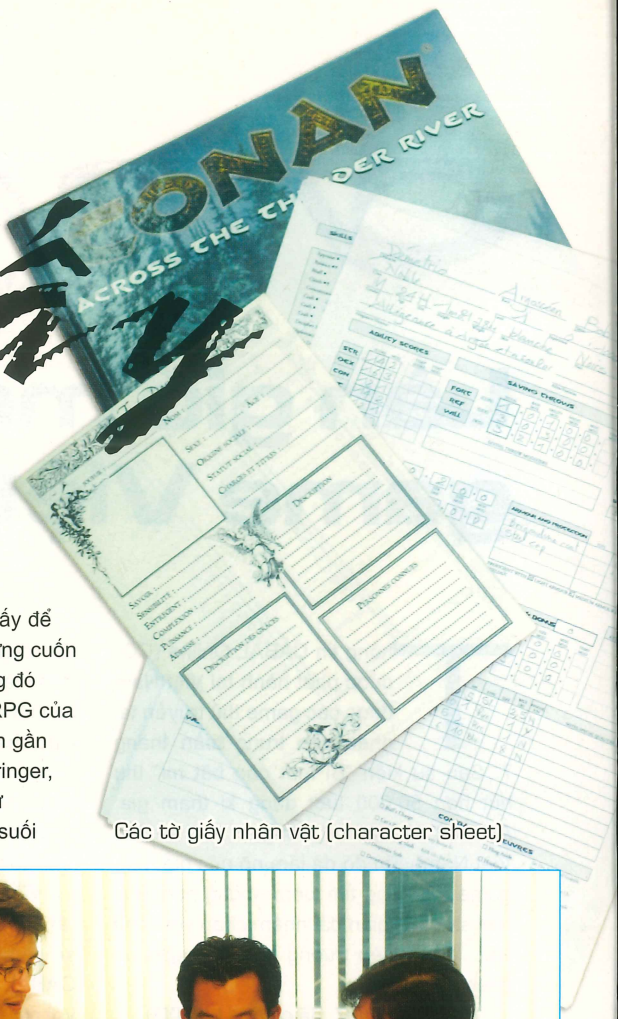
Hệ thống Craft Item: từ Lv 50 trở đi, sau khi làm nhiệm vụ, người chơi sẽ được phép craft (nâng cấp vũ khí). Tùy vào cách phối hợp các công thức của người chơi mà có thể tạo ra những món trang bị thuộc "hàng khủng" của server.

Mong đợi những cái mới

Được biết, Asiasoft đã mở bản Open Beta (OB) vào ngày 19/10/2007 vừa qua. Anh Nguyễn Ngọc Quang, trưởng nhóm phát triển game của Asiasoft, cho biết, trong suốt thời gian OB, CO sẽ mở server 24/24h mỗi ngày và sẽ không áp dụng luật 5h/ngày (TT-60) để khắc phục các lỗi kỹ thuật (nếu có) một cách triệt để. Ngoài ra, công ty sẽ cố gắng đảm bảo tính ổn định cho toàn bộ hệ thống máy chu trong suốt thời gian OB.

SU ĐỒNG

BÚT CHÌ & Giấy



Các tờ giấy nhân vật (character sheet)

Buổi chiều tà, trong căn phòng nhỏ yên tĩnh, bốn người bạn ngồi chăm chú quanh chiếc bàn tròn. Xavier mở cuốn sách "The Call of Cthulhu" của H.P. Lovecraft, sau khi nhấn nút bật nhạc nền nhè nhẹ. Ba người bạn còn lại lấy ra những tờ giấy trắng cùng bút chì. Họ đang chìm đắm trong dòng game nhập vai (RolePlaying Game, viết tắt RPG) cổ điển. Thấp thỏm và hồi hộp, họ đi tiếp cuộc hành trình nhập vai trong thế giới huyền bí...

Vị khách đặc biệt

Bác sĩ Xavier bước vào phòng họp của Thế Giới Game (TGG), tay trái cầm chiếc cặp da đựng máy tính xách tay (MTXT); tay phải cầm chiếc túi du lịch trông khá nặng. Ông dành buổi chiều thứ ba đầu tuần bận rộn cho thế giới RPG: thế giới của những trò chơi trên bàn, dùng bút chì và giấy. Chúng tôi kéo hết rèm cửa để ánh sáng ùa vào phòng, tràn ngập cụm bàn được xếp theo hình chữ nhật. "Ồ, chỗ này để dùng chơi RPG thì thật tuyệt", Xavier thốt lên.

Không ai nghĩ rằng bác sĩ Xavier với vóc dáng thư sinh trắng trẻo, với cặp mắt kính dưới mái tóc phong trần, lại là một tay game "gộc". Là giám đốc của CyberG , Xavier luôn phải trằn trọc với những kế hoạch tiếp thị game có bản quyền. Nhưng sâu thẳm trong trái tim của tay game thủ, từng vô địch giải hạng 3 của Pháp năm 1997 về game chiến tranh (wargame) là một chỗ riêng dành cho dòng game nhập vai Bút chì và Giấy (tiếng Anh là Paper & Pencil, viết tắt BC&G).

"Anh đã xem bộ phim Conan- the Barbarian chưa?", Xavier hỏi sau khi mở chiếc túi du lịch và để lên bàn cuốn sách Conan. Tiếp theo, trên bàn xuất hiện thêm Sengoku - cuốn sách về thế giới Nhật Bản dành cho game thủ, rồi cuốn StarWars - chiến tranh giữa các vì sao. Đó là những cuốn sách RPG tiếng Anh. Xavier còn để lên bàn những cuốn RPG tiếng Pháp. Nhưng chưa hết, Xavier lấy ra một hộp giấy nhỏ và đổ ra những viên súc sắc kỳ lạ: chúng có 4, 6, 10 và 20 mặt với nhiều màu sắc như: đỏ, xanh nước biển, xám... Và cuối cùng là những tờ giấy để chơi RPG (character sheet) của từng cuốn sách đang có trên mặt bàn. Nhưng đó cũng chưa phải là tất cả "gia tài" RPG của Xavier. Bên trong chiếc MTXT, còn gần trăm cuốn sách khác như StormBringer, The Call of Cthulhu và hàng tá thư mục nhạc nền, từ tiếng chim kêu, suối chảy đến mưa rơi, sấm sét- những "gia vị" không thể thiếu trong mỗi cuộc chơi BC&G. "Khi tôi còn trẻ, phụ huynh thường không hiểu bọn trẻ làm gì, mà chúng cứ ngồi yên một chỗ từ sáng đến khuya", Xavier hồi tưởng, "Thật ra với BC&G, chỉ cần ngồi vào chơi thì 5 - 6 tiếng đồng hồ

Một cuộc chơi nhập vai với bút chì và giấy. GM sẽ có tấm bìa đặc biệt, tóm tắt các cách tính điểm và luật chơi.

Các loại súc sắc đa diện dùng trong RPG bút chì và giấy.

GM Xavier đang tính điểm cho bạn chơi

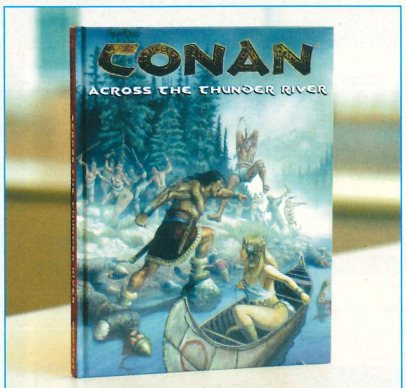
trôi qua rất mau".

Chỉ cần một cuốn sách

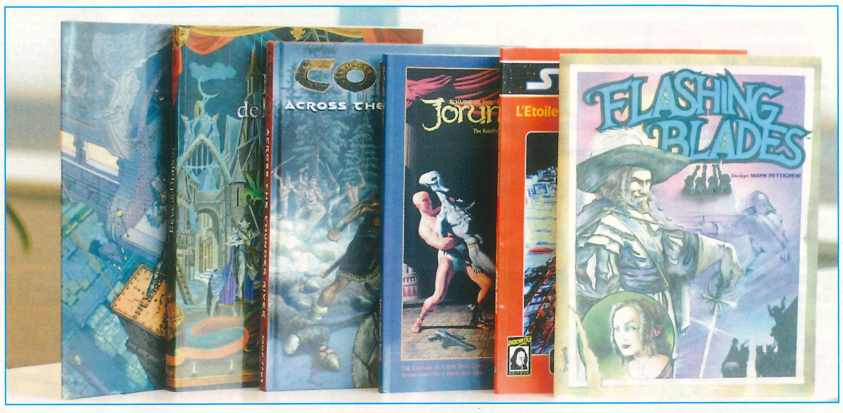
Nếu như ngày nay, muốn chơi game trực tuyến bạn phải có thiết bị, kết nối, trả tiền game... thì với BC&G, bạn chỉ cần mua 1 cuốn sách là đủ thỏa mãn trí tưởng tượng và sự sáng tạo". Hẳn nhiều bạn đọc sẽ thắc mắc? Vậy thì BC&G chơi như thế nào? Làm sao người chơi có thể nhập vai hiệp sĩ, pháp sư với những cuốn sách, những viên súc sắc, cùng bút chì và giấy? Từ lâu TGG đã muốn giới thiệu với bạn đọc về dòng game này. Bởi nhiều trò chơi (World of Warcraft, Diablo, Never Winter Nights...), cũng như nhiều khái niệm trong thế giới video games, nhập vai trực tuyến hiện đại như "GM", "NPC" đều bắt nguồn từ BC&G. Và điều này đã được hiện thực hóa, khi Xavier cho biết anh luôn giữ vai trò GM trong hầu hết mọi cuộc chơi BC&G.

Game thủ trực tuyến Việt Nam ngày nay, đã quá quen thuộc với GM, những "thiên thần hộ vệ" của MMORPG, những người góp phần gìn giữ sự ổn định và công bằng của cuộc chơi. Chỉ cần phát hiện ra những kẻ đang lừa đảo, những nhân vật đang "auto bot" hay có bất kỳ thắc mắc nào khác, game thủ sẽ nhắn tin cho GM trong game ngay. Vai trò của GM trong thời BC&G chính là nền móng, cho hoạt động của các GM thời hiện đại.

Nhưng điều bắt buộc mà GM BC&G phải nắm được, chính là nội dung của cuốn sách. Một cuốn sách RPG chứa đựng và qui định mọi nội dung và mọi luật chơi của câu chuyện, từ các bản đồ, các cuộc hành trình, đến việc tạo nhân vật, tính toán các chỉ số tấn công, phòng thủ... Chỉ khi nào GM thuộc tất cả, thì họ mới có thể giữ vai trò cầm trịch cho cuộc chơi. Nếu như ngày nay, luật chơi được phần mềm game chạy tự động, và GM thường chỉ trả lời các thắc mắc về các chính sách cập nhật, còn GM thời BC&G phải giữ cả



Một cuốn sách luật cho trò chơi nhập vai Conan (phiên bản mở rộng).



vai trò của cả hệ thống máy chủ, dịch vụ game. Nhưng bù lại, GM BC&G được trao quyền sáng tạo linh động, để đảm bảo cuộc chơi có thể diễn ra suôn sẻ, với sự tham gia nhiệt tình và hài lòng của mọi nhân vật. "Nhưng điều này tùy thuộc vào GM. Tôi thuộc loại GM thích làm đúng theo luật gốc, đã được qui định trong sách. Nhưng đôi lúc, để bảo toàn mạng sống của các hiệp sĩ, pháp sư khi họ hành động. GM phải tìm cách cứu họ để câu chuyện có thể tiếp tục", Xavier nói: "Chẳng hạn, khi con quái vật rõ ràng đã kết liễu anh bạn hiệp sĩ, nhưng tôi có thể nói rằng con vật cắn trượt và đột nhiên vì một điều gì đó, nó quay đuôi bỏ chạy. Điều này chỉ GM biết được và có quyền định đoạt". Không phải luật chơi của sách RPG nào cũng như nhau. Có GM thích sách này, có GM thích sách khác. Vì vậy, sự sáng tạo và linh động của GM là cứu tinh của cuộc chơi. "Sự sáng tạo mang lại sự bất ngờ thú vị lắm", Xavier giải thích tiếp, "Chẳng hạn, theo mô tả của GM, bạn và những người chơi khác bước vào một quán rượu nơi thường lui tới của những tên cướp nguy hiểm. Nếu bạn uống rượu, thì sáng hôm sau tỉnh dậy, áo quần, vũ khí, tiền bạc sẽ mất sạch. Khi đấy mọi người sẽ cười phá lên, và trông mặt bạn rất buồn cười".

Mỗi tờ giấy nhân vật (character sheet) được dùng để tạo nhân vật. Lần đầu tiên, người chơi sẽ tạo tên tuổi chủng tộc, các chỉ số sức mạnh... cho nhân vật đó. Tùy theo từng RPG, nhân vật được tạo ra sẽ có những tính cách, hay kỹ năng riêng... Tuy nhiên, một khi nhân vật chết đi thì tờ giấy nhân vật đó bị bỏ đi, và bạn phải tạo ra nhân vật mới và chơi lại từ đầu. BC&G không có khái niệm "về làng". Vì vậy, đối với những người chơi, nhân vật là cái gì đó rất gần gũi và quí giá. "Tôi từng phải để cho một nhân vật cấp cao của một người bạn thân "lên đường" và anh bạn tôi đã vô cùng tức giận", Xavier kể lại. Đóng vai GM không dễ chút nào. Không chỉ phải học thuộc những cuốn sách, luật dày cộp mất hàng tuần hay hàng tháng trời, GM còn phải là người hòa đồng, biết thu hút, hòa giải và gắn kết mọi người chơi với nhau.

"Những người bạn thân nhất của tôi hầu hết là những người đã từng gắn bó với tôi thời BC&G", Xavier tâm sự, "Người ta thường kết bạn sau khi đánh nhau". Hiện anh bạn người Pháp có nhân vật hiệp sĩ cấp cao, từng bị GM Xavier "hạ gục" cũng đang sống và làm việc tại TP.HCM. Có lẽ những cuộc tiếp xúc trực tiếp, cùng sự đoàn kết trong việc tìm lời giải khi cùng chơi đã gắn kết họ lại. "Game trực tuyến ngày nay không làm được điều mà BC&G từng làm", Xavier nói, "bạn chơi và làm quen với những người trên mạng nhưng thường sẽ khó chơi thân với họ. Thường bạn quen với họ, nhưng vài tuần hay tháng sau họ biến mất". Thật khó nghe, nhưng đây là những lời tận đáy lòng của ông chủ hãng phân phối game trực tuyến sắp bán ra - Hellgate: London: "Tôi vẫn giữ những cuốn sách RPG này; thỉnh thoảng lại đặt mua những cuốn mới với hy vọng sẽ tìm được những người bạn cùng sở thích và cùng chơi ở Việt Nam", Xavier nói, "Nếu bạn không thực sự yêu thích và nghiêm túc thì bạn sẽ không thể ngồi chơi RPG".

Kim cương là vĩnh cửu

Ở Mỹ, khi bộ phim Transformers trình chiếu, người ta thấy rất nhiều người đàn ông trưởng thành, ăn mặc những bộ quần áo siêu nhân chật ních vào rạp, và tỏ ra phấn khích khi thưởng thức bộ phim. Hai mươi năm trước, những bộ phim ráp rôbô và năm anh em siêu nhân từng là niềm đam mê của họ. Xavier cũng vậy. GM này có thời niên thiếu gắn liền niềm đam mê RPG BC&G. Những gì thực sự có giá trị, sẽ tồn tại mãi mãi như câu nói "Kim cương là vĩnh cửu". Xavier nói với TGG: "Có lẽ tôi sẽ Việt hóa một tập truyện RPG nào đó chỉ để chơi chứ không kinh doanh".

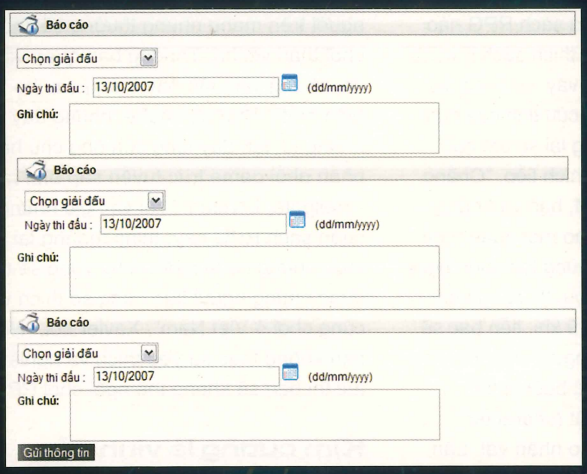
YÊN KHÊ

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 2007

ESVN Online Tournament
Hệ thống giải đấu online

Ngày 28/10 sắp đến, ESVN sẽ ra mắt một bộ phận quan trọng trong kế hoạch phát triển của mình, đó là hệ thống giải đấu online ESVN Online Tournament (EOT). Bạn có thể đăng ký trực tuyến tại *www.esport.vn/eot*

EOT là hệ thống giải đấu online đầu tiên xuất hiện ở Việt Nam, được xây dựng tham khảo theo mô hình của một số giải đấu online chuyên nghiệp của thế giới, nhưng được chỉnh sửa lại để phù hợp với môi trường thể thao điện tử Việt Nam. EOT có chức năng mở cho nhiều giải đấu chuẩn online quy mô quốc tế bên cạnh việc áp dụng được cho hệ thống giải đấu E-Sport Vietnam truyền thống.



Trang báo cáo kết quả - 1 trong những trang quan trọng của EOT.

EOT ra đời nhằm phục vụ các giải đấu online do ESVN tổ chức như chuỗi giải ELS 4 mùa trong năm hay vòng loại AESC (Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Đông Nam Á), bên cạnh đó, đây còn là nơi đăng ký tham gia các giải đấu OnLan như EGT hay VESC. Ngoài ra, EOT còn khả năng tương tác lớn đối với cộng đồng, cụ thể là hệ thống này cho phép các tổ chức hoặc cá nhân có thể sử dụng để tổ chức giải đấu của riêng mình.

Một số điểm nổi bật của EOT là tính năng tự cập nhật kết quả cho game thủ, hệ thống tính điểm tự động, phân chia cặp đấu tự động, thắng phải thông báo, thua phải xác nhận nếu không sẽ bị loại ra khỏi giải... và nhiều tính năng khác. EOT sẽ được hoàn thiện với 2 ngôn ngữ chính là tiếng Anh và tiếng Việt để tăng tính tương tác giữa game thủ trong và ngoài nước.

Sắp đến, ESVN sẽ tổ chức giải đấu thử nghiệm EOT nhằm nhận được phản hồi, ý kiến đóng góp từ phía cộng đồng game thủ để thay đổi và sửa chữa EOT hợp lý hơn.

Mọi thông tin chi tiết về EOT cũng như giải đấu thử nghiệm Pre – ELS Winter được công bố tại *www.eSport.vn*.

ESVN

Hình ảnh demo trang xếp hạng của giải đấu.

Nhạc trong MMORPG
Cảm hứng nhập vai

Nếu là thần dân của dòng game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG), tôi chắc một điều là bạn thích nó vì cốt truyện hay, hoặc đồ họa đẹp, hoặc cách chơi đối kháng (PvP) hấp dẫn... chứ tuyệt nhiên không phải vì nhạc game. Hơn nữa, chẳng ai đủ sức đeo tai nghe vài tiếng đồng hồ để chơi game online cả. Một nhược điểm của nhạc game online là mỗi cảnh, hay mỗi khu vực có một loại nhạc nền duy nhất nên khi bản nhạc chơi hết rồi sẽ cứ thế lặp lại hoài. Điều này gây nhàm chán cho game thủ khi cứ phải nghe đi nghe lại. Tuy nhiên, nếu bạn để ý, mỗi màn game online đều có nhạc nền rất hấp dẫn. Nào, thử đăng nhập vào game lại, thử bật loa lên và thưởng thức!

New Age kết duyên cùng MMORPG

Nếu để ý, bạn dễ dàng nhận ra các game nhập vai trực tuyến thường "se duyên" với dòng nhạc New Age làm nền. Một phần vì dòng New Age dễ nghe, dễ diễn tả môi trường trong game, lúc cao trào dồn dập hối thúc, lúc dặt dìu thanh thoát và nhất là không nặng nề, nghe lâu không bị mệt. Thử chiêm nghiệm với 2 game nhập vai khá lâu đời: MU Online và Con Đường Tơ Lụa.

Đặc trưng của nhạc game MU mang đậm nét thời Trung Cổ mà mỗi đoạn nhạc nền đều kéo giãn không gian ra thật rộng. Ở mỗi vùng đất, bạn được thưởng thức những giai điệu riêng đặc trưng trên một nền nhạc chung của game. Chọn nhạc làm sao, hay soạn nhạc làm sao mà người chơi không cảm thấy "mệt" vì nhạc là một điều khó đối với đội ngũ thiết kế game. Trong MU Online, thể loại nhạc được chọn nghe rất "New Age": có âm nền rộng, chủ yếu dựa trên background vocal. Hãy nghe thử nhạc chủ đề MU xem (MU Theme): âm thanh rộng, dồn dập tiếng trống và guitar bass như hối thúc bạn nhập vai ngay vào game. Đến với vùng đất băng giá quanh năm Noria, âm nhạc cũng trên nền New Age nhưng nghe cứ "hun hút" vào không trung, hòa vào tiếng rít của gió, của cái lạnh. Còn đoạn nhạc khi mới bước vào Đấu Trường Quỷ (Devil Square intro), âm nhạc lấy tiếng vocal chủ đạo, tiếng nhạc thôi thúc, dồn nén. Tôi chỉ tiếc là đoạn nhạc này quá ngắn, chưa "ngâm mình" được lâu thì đã dứt. Bù lại, đoạn bắt đầu "lên cầu" (Devil Square Outro) có thể bạn sẽ quên vì mải lo chiến đấu, nhưng lần này hãy để ý lại, âm thanh rất dồn dập, cuốn bạn theo trận chiến, một tuyệt phẩm! Ngay cả khi bạn "rớt cầu" thì âm nhạc vẫn còn đọng lại cho bạn nhiều tiếc nuối phải rời Đấu trường quỷ.

Đến với những chuyến hàng trong Con Đường Tơ Lụa, nhạc tái hiện rất tốt khung cảnh. Vừa ngay ở màn hình log-in, tiếng nhạc chủ đạo của game đã cất lên, làm tôi liên tưởng ngay đến những con đường đầy nắng gió xuyên sa mạc, đồi núi... hệt đoạn nhạc trong phim Titanic khi tàu bắt đầu rời cảng, hải trình đầy sóng gió đang đợi phía trước. Tôi không tìm hiểu có bao nhiêu nhạc cụ được dùng để vẽ bức tranh âm nhạc này nhưng hẳn đó là cả một dàn nhạc dây vì âm thanh nghe rất rộng. Lúc bạn ở thành Trường An, nhạc mang âm hưởng cổ truyền Trung Hoa xen lẫn nét hiện đại khi tiếng sáo cao vút hòa với tiếng trống nền rền rĩ. Còn đi sang cao nguyên Tây Á, nhạc vẫn do tiếng trống cái vạch nhịp, vẫn dặt dìu nhưng không còn vi vu cao vút nữa mà chùng xuống, trống dồn nhiều hơn, tạo một cảm giác rờn rợn, như ở đâu đó trên đường đi luôn có quái vật hay cướp rình núp.

Nhìn chung, nhạc của Con Đường Tơ Lụa không thuộc dạng "thư giãn" mà nó

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT CHO GAME THỦ
Giảm giá 10%
cho tất cả các loại thẻ Game online
(Võ lâm truyền kỳ, ECash, @Cash, Gate Card, Dec Card, Shaiya, Audition, OnCash,...)
Thời gian: 25/09/2007 đến 25/3/2008
Liên hệ: Cty Châu Huỳnh Mai – 197/5 CMT8, p.4, q.3, Tp.HCM
ĐT: (08) 81 81 678. Website: www.sieuthithe.com

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
Lưu ý: chương trình không áp dụng đối với dòng Ram Twin 1GB-675-TWIN2X1024-5400C4
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

như kéo, hối bạn phải bước chân tiếp tục đi tới, đôi khi dịu lại, đôi khi trỗi lên dồn dập.

Nếu là fan dòng nhạc New Age, đừng bỏ lỡ các đoạn soundtrack của MU Online và Con Đường Tơ Lụa bạn nhé! Còn một số tựa game có "hơi" thể loại này như Priston Tale, Granado Espada...

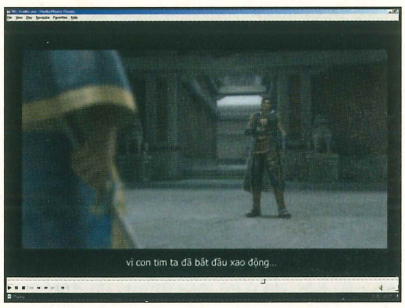
Nhạc Hoa bện chặt dòng game "anh hùng"

Một số tựa game online đến từ Trung Quốc như Võ Lâm Truyền Kỳ, Thiên Long Bát Bộ, Cửu Long Tranh Bá, Phong Thần, Tam Quốc Chí... đều mang dòng nhạc Hoa mê hoặc. Tôi vẫn luôn thích tiếng tiêu, tiếng sáo đậm nét Trung Hoa và đệm nền là tiếng trống cái hùng dũng, uy lực, tiếng chiêng cồng dựng nên hình ảnh rừng núi hùng vĩ... Tiếng trống cái kéo người chơi trở lại thời xa xưa, trở lại khung cảnh những vùng đồi núi, thủy mặc, những trận thư hùng giữa các bang phái võ lâm...

Trong Cửu Long Tranh Bá, tôi vào vai một Bí Cung tì nữ để bắt đầu chuyến khám phá âm nhạc. Ở mỗi vùng đất, bạn được thưởng thức một loại nhạc nền đặc trưng của nơi đó. Tại môn phái Bí cung có một mảng soundtrack rất huyền bí, u uẩn nhưng khi đến với khu thị tứ Hợp Phì, âm nhạc trỗi lên thúc giục, ào ạt với tiếng trống trận dồn mạnh mẽ... Trên trang web chính của game, bạn cũng tìm được những bài nhạc chính cho nhân vật của mình, ví dụ như bản "Du kiếm giang hồ" của phái Võ Đang hay "Thanh sơn lục thủy" phái Cái Bang nghe rất "ghiền" (tuy hơi ngắn). Một số bài được Việt hóa, tạo cho bản nhạc dễ đi vào lòng người hơn. Bạn cũng đừng nên bỏ lỡ các đoạn video clip giới thiệu từng bang phái có trên trang web chính của game, rất tuyệt đấy!

Còn trong game Thiên Long Bát Bộ, âm nhạc nghe dặt dìu, êm ả hơn. Mỗi bang phái trong cửu đại môn phái đều được lồng vào nhạc nền riêng, hợp với đặc điểm khá thú vị của bang phái đó nhưng có vẻ nền nhạc của mỗi bang phái vẫn chưa tách riêng được như của Cửu Long Tranh Bá. Nhìn chung, nền nhạc hòa đơn giản, gần gũi hơn. Vào Đại Lý, nhạc vui tươi, ra Thảo Nguyên, âm thanh chùng lại nhưng rộng ra...

Xu hướng Việt hóa lời nhạc thấy rõ nhất trong game Võ Lâm Truyền Kỳ, điển hình là 2 bài nhạc chính "Giữ mãi bóng hình em" và "Giấc mộng thời trai" do ca sĩ Lam Trường hát; hoặc ngay cả Thế Giới Hoàn Mỹ cũng đã được nhà phát hành chuyển soạn bài "Fly with me" sang tiếng Việt (Trung Quân chuyển soạn lời Việt, Đan Trường biểu diễn)... và mọi bài nhạc chuyển soạn này đều mang đậm dấu nhạc Trung Hoa.



Ngoài dòng nhạc Hoa và New Age thường gặp, bạn cũng bắt gặp những dòng nhạc khác như Pop, Ballad trong Ragnarok, Rock trong Cabal Online...

Có thể ít ai đánh giá game online dựa trên âm thanh nhưng nếu bỏ sót nó thì thật uổng phí"!. Chơi game online không thể ngồi một tí được, nhiều lúc bạn ngồi đến "nóng ghế". Giai điệu nào có thể làm cho người chơi thêm hứng thú là điều không phải dễ. Một số game online nhìn nhận khía cạnh này rất nghiêm túc, ví dụ IAHGames đã phát hành bộ 4 đĩa CD nhạc soundtrack của game Granado Espada và tôi đã mê mẩn ngồi lắc lư hàng giờ. Rõ ràng nhạc game không còn là một loại "mắm muối dưa hành" trong bữa ăn nữa, nó là một món ăn chính hẳn hoi.

ĐỒNG ANH

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

AMD 17
CYBER G 78
CYBERWORLD 23
FPT - Công Ty Cổ Phần Giải Trí Trực Tuyến 81
HALO 79
HIỆP LỰC 8
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 63
INTECOM - Công Ty Đầu Tư và Phát Triển CNTT 73
INTEL ..... Bìa 3, 7
KRAZEVINA 34
MIMI 84
MRD ..... Bìa 2
PC WORLD VN 86
QUANG MINH DEC 11
SAIGONTEL 39
TẤN THÀNH – Công Ty TNHH 50
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME - Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 51
XGAME – Cửa hàng Xgame 38

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM VESC 2007 - LẦN THỨ 2

VESC 2007 - Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam lần thứ 2 là cuộc thi trong lĩnh vực giải trí điện tử do **tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game**, phối hợp với **công ty cổ phần Nghiên Cứu và Phát Triển Thị Trường Hồng Tâm (MRD), công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN)** tổ chức trên phạm vi toàn quốc với mục đích xây dựng và thúc đẩy sự phát triển của ngành công nghiệp giải trí điện tử Việt Nam.

1 Nội dung giải:

Các game thuộc thể loại đối kháng, bao gồm:

- **FIFA Soccer 07**
- **Pro Evolution Soccer 6**
- **Counter Strike 1.6**
- **DotA Allstars**

2 Điều kiện tham gia:

- Công dân Việt Nam và nước ngoài trên 12 tuổi đang làm việc, học tập và sinh sống tại Việt Nam.
- Đăng ký tự do

3 Lịch thi đấu:

- **29/10 – 10/11:** Thí sinh đăng ký tham gia VESC 2007 tại website của cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam - ESVN (địa chỉ website: www.esport.vn)
- **05/11 – 07/11:** Thí sinh khu vực phía Bắc xác nhận tham gia VESC 2007 tại: Cty Mạng Giải Trí Việt Nam - VEN *(Tầng 3, 114 Láng Hạ, Q. Đống Đa, Hà Nội)*
- **10/11 – 11/11:** Thi đấu vòng loại khu vực phía Bắc - VESC 2007 tại Hòa Games *(104 E3 Tập Thể Bách Khoa, Q. Hai Bà Trưng, Hà Nội)*
- **18/11:** Thi đấu vòng chung kết khu vực phía Bắc - VESC 2007 tại trung tâm Game NetViet Cyber *(Khu liên hiệp thể thao Hoàng Cầu, Đống Đa, Hà Nội)*
- **20/11 – 21/11:** Thí sinh khu vực phía Nam xác nhận tham gia VESC 2007 tại Trung Tâm VH - TDTT Q.1 *(116 Nguyễn Du, Q.1 , Tp. HCM)*
- **23/11 – 24/11:** Thi đấu vòng loại và chung kết khu vực phía Nam - VESC 2007 tại Trung Tâm VH - TDTT Q.1 *(116 Nguyễn Du, Q.1 , Tp. HCM)*
- **25/11:** Thi đấu vòng chung kết quốc gia - VESC 2007 tại Trung Tâm VH - TDTT Q.1 *(116 Nguyễn Du, Q.1 , Tp. HCM)*
- **25/11:** Bế mạc sự kiện VESC 2007 tại Trung Tâm VH - TDTT Q.1 *(116 Nguyễn Du, Q.1 , Tp. HCM)*

Thông tin chi tiết về giải sẽ được công bố trên website của **Thế Giới Vi Tính - PC World VN** *(www.pcworld.com.vn)* và **Cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam - ESVN** *(www.esport.vn)*

Tổ chức: THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM · MRD · VEN

Bảo trợ thông tin: Thế Giới Game

Tài trợ quà tặng: Apacer Access the best

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO

Một bộ vi xử lý mạnh đòi hỏi BO MẠCH CHỦ cũng phải mạnh.

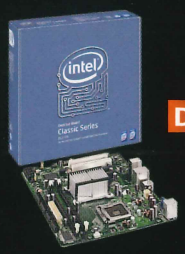
intel Core 2 Duo inside

intel DESKTOP BOARDS

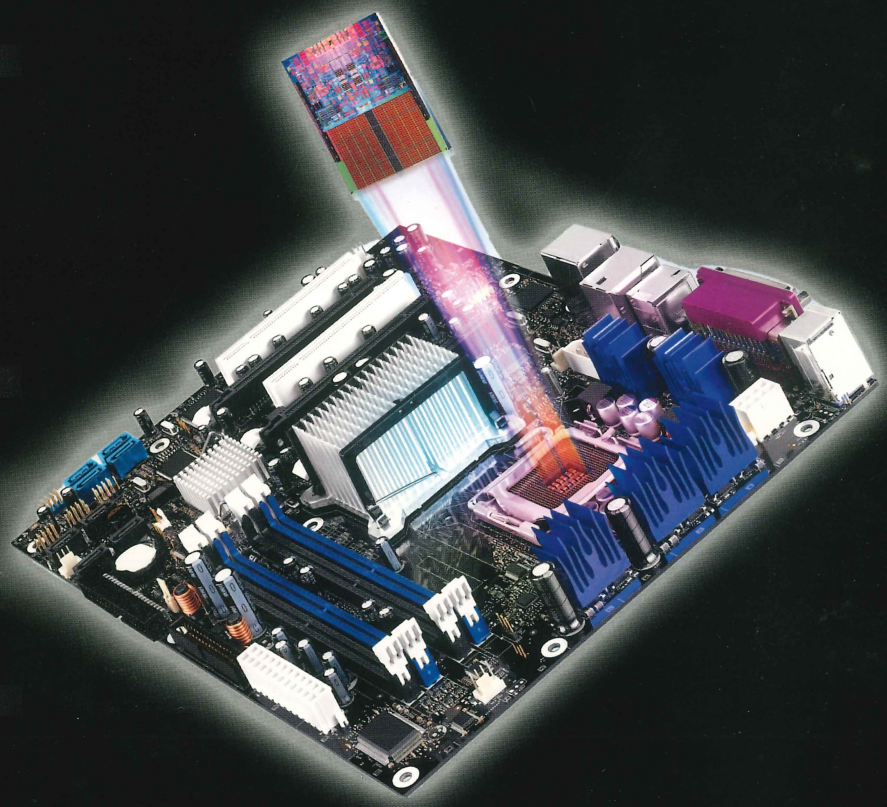
Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho **Hiệu năng tối đa**

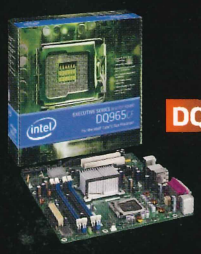
DQ35JOE

DG33FBC

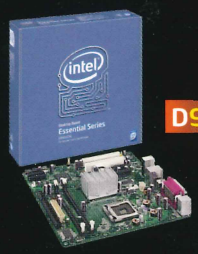


DG31PR





DQ965GFEKR



D945GCNL

D945GCPE

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 7875959
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965
Phi Long	0511. 816000

Huế: Huetronics	054. 846146
Nha Trang: Công ty TH	058. 810822
Cần Thơ:	
TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566
Á Châu Computer	071. 832022
Cà Mau: Minh Khôi	0780. 832620

intel®

PLAY EXTREME, PLAY HD

WITH DIRECTX 10, THE POWER TO PLAY IS YOURS!

BETTER PHOTOS · BETTER VIDEOS · BETTER GAMES · BETTER PERFORMANCE

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · CERTIFIED FOR Windows Vista · HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA PureVideo HD · CERTIFIED FOR Windows Vista · Ultra Durable All-Solid Capacitor Design

GV-NX86T512H

- Powered by **GeForce 8600 GT** GPU
- Supports **PCI Express**
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator

SILENT-PIPE II SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA PureVideo HD · CERTIFIED FOR Windows Vista · Ultra Durable All-Solid Capacitor Design

GV-NX85T512HP

- Powered by **GeForce 8500 GT** GPU
- Supports **PCI Express**
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDTV
- Supports Dual-link @ high resolution up to 2560x1600

HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator

TurboForce EDITION

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHƠN:**		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tin Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.